3DM-SMV小组免责声朋

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏,版权属于作者所有! 本站为非赢利性站点。

不將任何文章或杂志用于商业目的, 如果您对其版权有疑问, 请联系 小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为,与本站 立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台,作者有发表的权利, 读者有评论的权利,如果您不希望作品被转载,请与我联系,我们会 第一时间撤踪。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权。 欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家,欢迎您来本站发表作品:

3DM-5MV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用,否则产生的一切后果由使用者承担! 对于一些情节比较严重的,本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即瞬帖!

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境,将不对任何资源负法律责任!所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意.请购买正版!3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为!请广大电子书爱好者共同监督,努力营造一个文明、洁净的论坛空间!!!



话梅工作室免责声明

本工作室发布的所有文章及书刊均来自于网络及个人收 藏,版权归相应出版社及作者所有!

本工作室不使用书刊内容进行商业活动或盈利。

书刊文章内容作者负其文责,概不代表本工作室立场

如果我们的内容对您的权利造成了侵犯,请联系我们, 我们会尽快撤销相关内容

活梅工作室提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交 流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用,违反者后果自负,本工作室不承担连带责任。

语梅工作室仅提供一个爱好者交流平台,将不对任何资源负法律责任。

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您喜欢, 请购买正版。

话梅工作室严厉谴责任何形式的利用本工作室发布内容 进行的盗版行为。

望大家共同努力,创建一个和谐美好的网络环境。



参与方式: 只要在2009年9月21日前(以邮戳时间为准)将本辑附赠的 者回函表"寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(邮编 730020), 您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第 120辑上公布, 敬请关注。







本次活动桑助厂商及回站

GBalpha

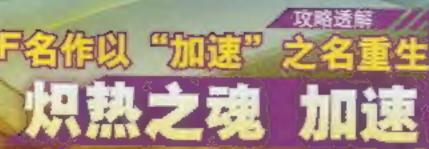
GBalpha (中間) 有限公司 威島數码級乐综合网站

EZflash小组

SETOP











专题企划

(公司) (是理能力) (是理能力) 系列回顾

攻略透解

庭格尔的恋爱气球之旅

是超大和易典的罗曼属抗党旅

系统解说 全任务攻略详解 P98

> 特种部队生猛来袭, 力擒毒蛇反围剿!



攻略透解

卷首语

经历了前段时间《DQIX》、《巴哈姆科之业》、《对决传说》等大作的洗礼,近年月似乎来到了大作匮乏期,不知遇是不是想让大家竣口气,趁着开学前的这段时间好好把着假作业赶赶,厂商还是很体谅大家的,(笑)近期虽然大作不多,但值得一玩的游戏还是有不少的,从二线作品中发掘出精品,那份信息或许会更令人印象深刻,本鲜介绍的几款游戏都带有这样的性质,大家不妨一试

www.plumbook.cn



PLAYSTATION PORTABLE

SEGA

RMG 極定2009年12月3日 日版

无对应周边

去年以《梦幻之星 宇宙》为蓝本移植的《梦幻之星 携带版》在PSP上取得了相当不 错的销售成绩、累计出货量达到85万多套、效仿Capcom的这步棋SEGA算是走对了。尝到了 甜头。自然要把握商机。《PSP》(《梦幻之星 携带版》的简称)的线作又将在今年冬 李与玩家见面了。

突然袭击格拉尔太阳系 的不明生命体 "SEED" 在 人类、新人类、机械人和兽 人四个种族的合力之下被封 印。距离前作的 "SEED事 变"经过三年时间,格拉尔 太阳系面临着资源枯竭的严 峻考验, 在亚空间航行理论 的指导下, 他们出台了外宇 宙远航计划。





未知的大陆等待着你



制作人直击



酒井智史

参与过各机种(梦幻之 星)的开发,在本作中同时担 任监督和制作人两个职务。

重生的故事模式

——请说一下这次故事模式的概 要。

—其他还有什么重要进化吗?

简并:难易度的调整吧。前作为 了让初学者也能毫无压力地游 戏,战斗和升级难度都相对简 单,这也导致4人联机游戏时感 觉不到什么挑战性。在听取了不 少玩家的意见后,我们加入了一 些新要素,让4人游戏时也紧张 刺激。

全新的战斗系统 ——听说这次追加了新武器。

酒井: 是的,可以随意进行防御动作的盾牌。按下R健能单独执行防御动作,如果能把握好敌方的攻击时间进行防御,还能将伤



自定义角色完全重新设计

和剧情中的主要角色不同,作为玩家分身的主人公 需要由玩家通过各部位的选择来决定最终外形和能力。 这次依然能选择4个种族,每个种族的默认造型如图所 示。由于不同种族的能力和成长方向不同,玩家很可能 会犹豫不定。

动作系统大幅进化

前作已经是相当重视动作性的一款作品,本作会在 此基础上再度进化。目前所知的新动作有三种,它们分别 是:紧急回避、蓄力射击和盾牌使用。



从NDS版《梦幻之 星ZERO》加入的新系统,能够在瞬间回避怪物的攻击,统到其背后 立刻给予反击。 枪械类武器在普通 射击的基础上新增蓄力射 击,从截图中可以看出, 蓄力射击不光威力提升, 就作也要得华矿不少。



盾牌在本作会作为新武器登场。如果能招准时间防御怪物的攻击,便可形成"JUST防御",该特殊防御能反过来对怪物造成伤害。

搭载网络联机模式

利用PSP的红外 线通信功能,前作支持 4人局域网联机。而在 本作,厂商特意加入 支持远程联机的专用模 式。只要拥有一台PSP 和游戏,就能通过网络 和全世界的玩家联机游



▲實驗过程中当然是可以聊关的。与人沟通 所带来的乐趣跟与A 组队是完全不一样的。

戏了。 ▲城市完全3D化、通信游戏时 也可以到商店购买东西。 **兽人。**男 新人类。安

害反弹回去。

酒井,这次的战斗系统可以说完全 重制。此外还追加紧急回避和蓄力 射击两种动作。

——追加新动作是出于何种目的 呢?

酒井:为了让战斗不陷入单调、 让玩家能紧张刺激地进行游戏。 因此我们采用了NDS版《梦幻之星 ZERO》里一些受到好评的系统。出 于相同理由,本作中使用特殊攻击 所必须的PP不再与武器挂钩,而是 直接反映在角色身上。玩家不用再 计较某犯武器的PP值不够用、被心 大胆地去华丽战斗吧。

一听说怪物种类也增加了不少。

商井, 是的。本作的任务数量也是前作的3倍左右、此外还追加新的冒险场景, 全新的怪物和BOSS等待着玩家的挑战。

——收集要素听说也进一步拓展。

简并:是的。而且为了方便玩家进行任务,在领取任务时玩家可轻松查阅到该任务的BOSS、出现道具等情报。此外,自己所有角色间的仓库是通用的、这样培养小号也更加方便。

多人游戏

——远程网络游戏时、搜索同伴似 乎也很方便。

酒养,是的。如果是互相认识的好朋友。可以在交换名片后方便地组队。玩家也可以利用检索功能与其他玩家一起参加野团。在线任务的目的不仅有打倒怪物,也有一些适合多人游戏的专门任务。

一请在最后对广大玩家说句话。

商件:本作无论是单人模式还是故事模式都太幅强化,还请继续期待 今后的官方情报。在制作游戏时, 我们认真听取了玩家们对以往作品 的意见,努力打造集系列之大成的 本作。制作组的大家都很卖力,请 各位期待游戏发售的那天。



EIIES P



庭絡尔 奥彻滕島弘

美术总监: 吴 松

封面画师: 变色猪



健康游戏忠告

抵制不良游戏, 拒绝盗版游戏, 注意自我保护, 谨防受骗上当, 适度游戏益脑, 沉迷游戏伤身, 合理安排时间, 享受健康生活。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的 完全著作权(版权),对于侵犯他人著作权及 其他任何权利的内容。《章机王SP》不予承担 任何责任。

2.独家授权——《章机王SP》采用并支付稿酬的稿件。作者授权且仅授权《章机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件。《章机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件。在反应期内 《以书信方式投稿的。反应期为50日、起始时 间以邮戳为准,以Email或其他网络方式投稿 的,反应期为30日,起始时同以《掌机王SP》 收到稿件的时间为准。)作者不得再向其他刊 物或媒体以任何方式一稿多投、如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失,以投稿人 承担一切法律责任。

4. 投稿地址。兰州市邮政局东尚1号信箱《章机 王》读者服务部(收)、邮编。730020。Email授 稿邮箱。pgking@263_net。

卢首特报

002 梦幻之星 携带版2

精别报道

008 科隆游戏展2009特别报道

會前情报站

010 單机情報站

014 Lancer专栏

015 Darkbaby专栏

016 掌机销量榜

謝師田田

018 黄金眼

020 黄金眼REVIEW——龙珠改 赛亚人来袭

- 前线狙击

022 巫术 生命之楔

024 沙加2 命运女神

026 光辉圣约3 瞳

029 雷电十一人2 威胁的侵略者

032 偶像大师 华贵星辰

035 口袋妖怪 心金・灵银

040 光之四战士 最终幻想外传

042 冬宮 川 双生女神与命运大地

044 超时空要塞 终极开拓者

046 轮唱的圣歌姬 天使的乐谱 Op A

新作拼盘

049 寒蝉鸣泣之时 黎明 携带版 加强版

050 R-TYPE 战略版2 巧克力行动

050 铁臂阿童木

051 绝对迷宫之格林童话 七把钥匙和乐园的少女

051 乐克乐克 午夜嘉年华

052 好想告诉你 情感培育

052 极限越野 反射

游戏—品赞 ——

053 游戏一品轩



特快轰递 BLEACH DS 4th 烈焰使者 057 道具获取者 我们的科学与魔法的关系 062 064 , 龙虎斗 携带版 汉娜・蒙塔娜 揺滾之夜 066 剑与灵魂的史诗——《灵魂能力》系列回顾 068 ** · 080 庭格尔的恋爱气球之旅 G 1, Joe特种部队 眼镜蛇的崛起 098 108 炽热之魂 加速 研究中心-巴哈姆特之血 130 TIENDS-NOSi主机升级以及烧录卡支持 139 NDS软件学院 142 ·斯特PSP PSP软件学院 ● 市局訓念 148 掌机市场扫描 150 硬件短消息 游戏万花筒 152 156 宅回首 游戏美图秀 158 经典主题乐园 160 iPhone进行时 162 164 手机游戏吧 166 轻松日语教室 掌门人 掌门人 168 交流空间 174 FAQ电台 176 178 小编寄语 Levelup坛友互动专栏 180 热点大家谈 181 小编博客 182 學机工自由谈 天之方舟, 星之使者 183 -细说《勇者斗恶龙 IX 》的五大异与同 187 玩家点评

火热秘技

掌机游戏综合发售表

口袋光环 精彩内容导视

188

190

192

,			
ł	No. of the last of	_	
ı	9 23		- 47
ł	60,000 /5 40 お娘様者	- 5	光型
1	() RE		54
1	· 2000年的 開發的機能	98	光量
ı	四連集件之前		(26.
ŀ	自己和 (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1)		光点
ŧ	调用分取者 有用的科学与是法的关系 附有更	62	光面
ì	各到学术》■		九章
÷	大工品数士 個作工 想外性		40
ï	好學是這个 情感消息		52
ł	我告诫性 原明		52
ı	教育事件 化铁石2		54
ì	科学传统		55
į,	工研究性 / 金 原理	ŊĊ	90 88
1	2.2 河市区 時		ind.
ŧ	電學主 人 重新的提助者		15
H	工作者 事员 多星		20
٠	作品作品 如一条取及少集市		54
i	各级主种 华里基族		32
H	7年 自由女件		24
1	发觉		光戲
1	神學記事 古事的祖先		+ 6
1	森勢 ビニタニホテル	90	* 1
ł	多年 丁香丁醇		22
	資本 キャル10mm 利用な 数据でき 様子性 神道教徒		53
H	British With		W. 🕮
H	PEP		:100
	6 4 6 4 5	_	66
H	经分价证据 内保护协会		4.4
ı	医原产的 推进		196
ļ	寒寒 埃伯里特外面語水塘		a.
	単級パラスタ1 参加 自然版 加賀康		49
1	· 職 排放條 经浪卡班	06	YLA
!	所作更容?等的最高 七层明显和外层的少女		5
;	日 中日 中 年 中 直 年 4 h	5	WAL.
:	宣传在 機學施	64	作品
i	於州平美區城 主使的年間 On A		411
:	第2		2
	# 2 次計 10キ Fr 数		46
Н	概念 注記 利力です機 概義 と 有		牙曲
•]	麻仁 理用		光盘
H	核開展組織		光曲 50
•	产业 6.图		· ·
H	小 大學館		州在
H	(2:10 × 35		光度
Н			111,000

游戏类型说明	d: d: 数分類 使 4点
## X4 3K 3L 3L 3L	布殊读作 肝性解释的
ACT	数件外位
A RPG	动作*角色扮演游戏
AVG	胃除落狀
A AVG	幼件,實驗游戏
ETC	其标准有理
FPS	第一人称模点和生活效
F 1 (2	橋小游戏
MMORPG	大型多人在政府所用海游戏
Mu >	备乐游戏
PZ	益智學的理
RAC	赛车游戏
RPG	角色粉書游戏
RIS	即归战略游戏
\$LG	便照 战略游戏
S RPG	战略角色扮演遨游戏
SPG	运动游戏
STG	射主等效
TAB	桌而游戏
AR WALVANDER TO 19	おないセンド・モ 梅っ 参電
	是在1 在的概念



科蜂游戏展2009排别报道 (mannest um 2009

商東文約モニニ

.....

....

....

....

发布会。副副司

PSP全球销量突破5000万 >>>

摆数据是各家厂商发布会的惯例,SCI 自然也不例外。在8月18日的CamesCom 2009的展前发布会上,SCI 方面窗布旗下掌上主机PSP的全球销量已经突破了500万大关,同时PSN的注册用户数量已经达到了2700万,他们还特量强调了欧州PSN用户为1100万。PS网上商店(PlayStation Store)服务的下载数量也高达5 6亿次,而PSN的总体销售额也超过了2 8亿美元。看来SC 大力推广数字下载一段时间后,还是获得了不错的成绩的,这对于即将发售并全面采用数字下载方式的PSP 80主机来说,应该是一个不错的消息。

<<<PSP新颜色主机亮相



SC 欧洲方面在发布会上宣布,将于今年11月在欧洲市场推出二种新颜色的PSP-3000主机。这三种新颜色分别是"松石绿(Turquoise Green)"、"花丛粉(Blossom Pink)"以及"丁香紫(Lilachurple)"。其中"松石绿"以中"松石绿"以

及"花丛粉"是PSP家族中首次登 场的全新成员,而"丁香紫"生机 之前则已经在一些游戏的同趣版中 出现过。据官方表示,将于年内发





售的HSH版(八小大星球)将会推出与"松石绿"主机同祸的版本。

PSP推出全新迷你游戏下载服务 >>>

在HSH BO主机公布时,索尼普承诺络会 有一系列"短心精悍"的游戏提供给蔬家下 载,在本届科隆游戏展上,这项服务被正式命



名为"m n s",将配合欧洲以及北美地区的 PSP gc发售于10月1日同时上线。据官方表示, "min's" 所提供的游戏容量都将在100MB以下。

首概作品 共15款 等大厂商



已经正式宣布将给予 "minis" 服务大力支持,而 诸如Cameshastra、HoneySlug这些给iPhone以 及其他移动平台开发游戏的制作小组也相继加入 赶来。秀尼方面表示, 在2009年底, "minis"将 至)提供50款以上游戏的下载。

<<<漫画下载业务12月上线

关于MSM的复画下载业务支际上也是希尼计 划已久的了,本高聚会上,SC确认将于今年17 为FSH现象准备的电子节服务。SCF方面将会提 供大量专门为PSP准备的电子漫画。用户可以直

接痛这些要点下载保存到。心忆模里, 并自索尼透 露在高限时还会有相当炫目的特效等特殊处理。 起前,Marve 公司已经与秦尼签约,届时将会提 供(筑道块)(×战警)等曼重供用户下载。

讲品版品元



《潜龙溪影 和平行者》算是在本次科隆游戏展上堂机 游戏方面高调赛出的作品之一。游戏的开发工作从最新公布 的影像来看十分眼利,而小岛秀夫也"烦势"透露了一些游 美国董事 植田

摇悬。在GamesCom 2009上,小岛秦夹在Konami向观众 发放的公开信中表示。《潜龙谋影 和平行者》将是一款名 副其实的续作。玩意需要上百小时的游戏时间来完成整个游 戏、小岛监督在信中保证、本作的游戏画面将超乎大家的概 象,并且游戏将会有许多针对PSP而设计的独特系统,情玩家



们期待。他说 "尽 管对应平台是PSP 但我们不打算在画面 上进行什么妥协。艺 术效果团队曾制作过 P \$3级别的关卡。而 这款游戏的最终效

果。甚至会让大家不敢相信这真的是PSP游戏的画面。

此外 小岛秀夫还透黑 他手中目前有三款新作在计划 **之中,其中一新是他最久以前代想制作的一教全新作品 另** 外兩數點是玩歌期望已久的作品。



《GT赛车PSP》日版发售日提前,同揭特别版主机

目前,SCI 与方面正式宣布,将原整《C 赛车PSP》的日本地区上市时间。由季定的 2019年10月8日提第一周至10月1日(下载版也 同时提前至10月1日)。如此一来,这款PSP平 台2009年度最具战略意义的重要作品的日本地 区发售时间将与美版的发售时间相同,以达到 这款"干呼万唤始出来"的游戏可以在全世界 主要游戏市场间时上市的效果,这也足见SCI 方面对这款作品的影视。

在公布这一决定的同时。SCI 日本方面还同时公布了一款(GI 赛车PSP)游戏与主机同栖的套装 "PSP 3000 Gran Turismo Edition"。

是悉、套装中门游戏同摆的PSP 3000主机将以锅等金色为基础。 建以及主机周边将采用特殊所色、并且在主机石部的按键区下方即有"C)标志、非常具有收额价值。

目前,这额同捆套装的价格并没有确定。

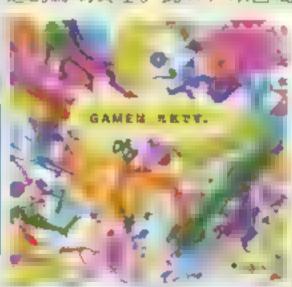


(# P

东京游戏展2009 首批出展内容公开

在刚刚落下雌栗的小魔游戏展上,不少生生人都表示了他们的受关生作品将在今年的东京游戏展上有令人期待的表现。因此伴随着小魔游戏展的结束。全世界玩家的组光自然而然地答到了即将于9月24日至9月2日举办的东京游戏展20.5上,日本电脑娱乐协会 CISA 也是村地公布了第一批参与今年105的参展商以及参展内容

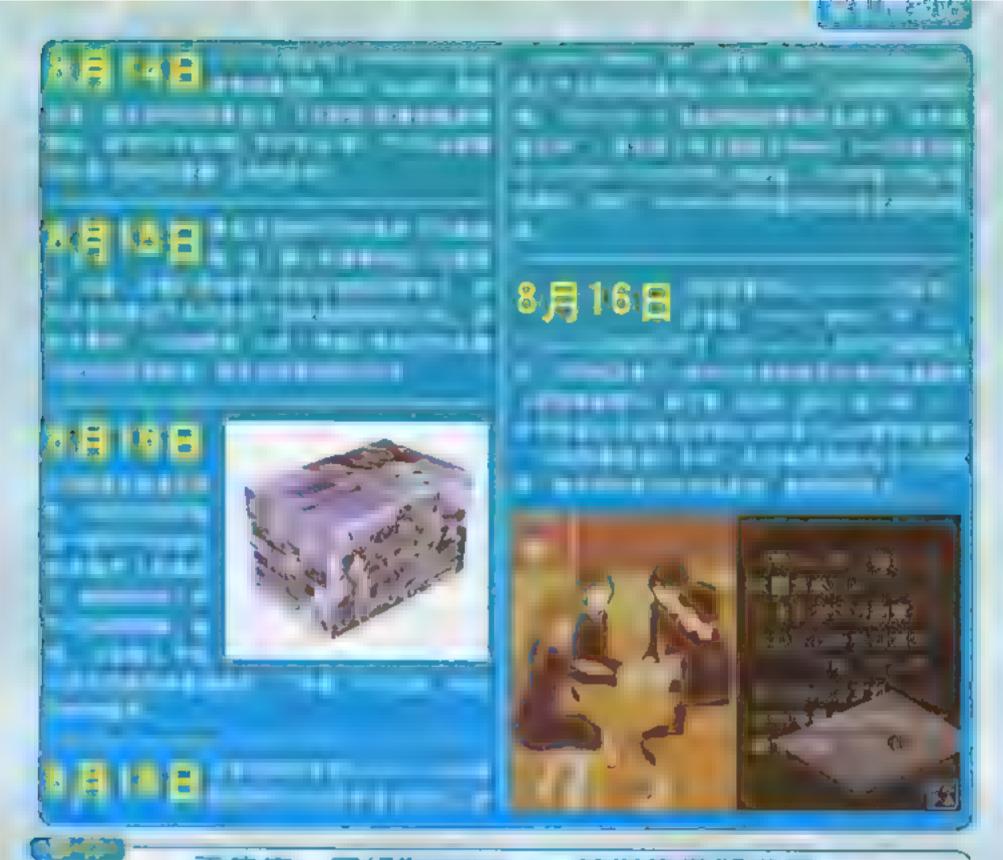
据悉,首批被公布的参展游戏数量达到了143个、按平台行布情况来看、N S占据了1款游戏。而中S中则有11款游戏。有中S中则有11款游戏。手机平台则相对较多地占据了13款之多;在从游戏类型上来看,动作游戏占据了11款。依 P是费受欢迎的游戏类型。此外,从首就云布的具体的参展厂卷和



GAME HOW 2009

游戏中,我们可以发现 Konam的(潜龙谋影和 平行者)、Level-5的 (二之国)以及(雷顿教 授与魔神之苗)、NBGI 的"(传说)系列"新作 等让人眼前一亮的名字, SEGA和Koel Tecmo等 著名游戏开发商也名列其 中,不过令人比较遗憾的 是了 Square nx等 大厂的参展内容并未出现 在这次公布的范围之间。





零售高:已经为PSP go的发售做好准备

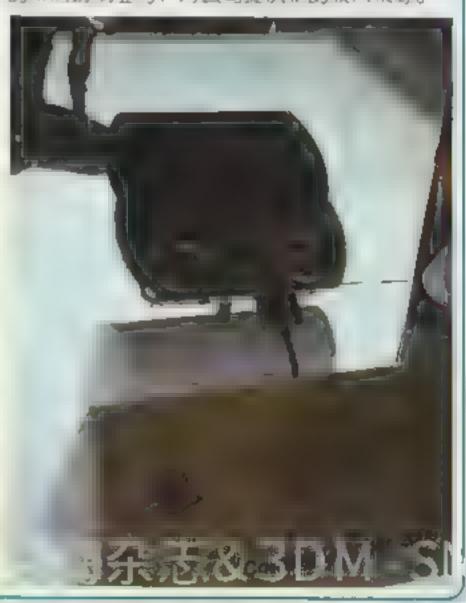
由FSP 80公布以来,玩家们使一直在担了如果买了新型号主机的话。自己定前买的,M 游戏将如何处意的问题。虽然SC 曾经不止一次系诺会为玩家解决这方面的问题,但至今并未给出一个比较具体的方案,不是现在看来零售商方面似乎更知积极,他们好像已经准备好了解决问题的方案。

据悉,美国最大的游戏零售连锁店CameS.op在目前结束的公司//四年度第一对政季度的报告会议上,公布了他们为连接10月1日PSP go正式发售而进行的准备工作。P等这台新型号的PSP主机只能通过下载的方式来获得游戏,但CameS.op方面表示他们依号是PSP go业务的盈利充满信息。

掌管公司销售和市场业务的高总裁 ony Barto 目前在接受媒体采访时表。"对于如何促进游戏销售利润增长的问题。我们已经勾 国出了一条清晰的路线,所以我们很朝毒中5户 80的上市。这台主机也许会过户SN下载充值主成为非常畅销的商品,我们也会在这方面的业务给予大力支持。"

此外, Tony Barter还强调, 如果玩家们购

实了PSP ge的活。他们之前购买而无法再在新主机上使用的UM 游戏将可以在CameScop换购下载贩游戏。玩家的这些新的需求将促进公司的投票游戏。玩家的这些新的需求将促进公司的投票游戏。另一为公司提供新的收入来源。



任天堂: iPhone用NDS模拟器也是盗版



苹果公司为旗下的IPhone提供的App Store下载服务可以总是非常受到用户的欢迎。前一段时间,在App Store中赫然出现了一款叫做DS DoubleSys的软件,它可以利用IPhone的3D机能模拟任天堂当红掌机NDS的界面与

苹果公司为旗下 一些功能,并可以运行迷你游戏,售价4.89美hone提供的App 元。但实际上,这款软件并无法实际运行真正。re下载服务可以 的NDS游戏,但即便是这样,它依然遭到了被非常受到用户的 "扼杀"的命运。

田前,任天堂美国方面以"盗版侵权"为由正式对中的ne用NDS模拟器DS DoubleSys提出了中止销售的请求。数日之后,该软件从AppStore中被删除,并且该软件上传至Youtube的官方视频以及一些其他资料也被相继删除。

SE原创RPG《交叉财宝》登時NDS

近日、Square Enlx公布了一款和 (V 游戏具有一些 JUMP) 合作的原創RPG (交叉財宝 (クロスト 动作游戏的特 レジャ ズ))。 性、比如绕到

据官方目前透露的消息显示。《交叉财宝》将是一款非常注重玩家之间交流的游戏。 支持最多4人同时联机进行游戏。玩家自己的世界将和其他玩家的世界有着非常紧密的联系。 游戏还将支持玩家根据自己的喜好来对主人公进行设定,展现自己独一五二的个性。此外。



家共同与强大的敌人交战、胜利后可以获得新的道舆甚至技能。





据悉,本作的角色设定工作将由目前活跃在周刊(少年 JUMP)上的漫画家铃木信也先 生担任(代表作(强棒出缶(ミスターフルスイング)).游戏 将于今年冬季发售. 異体发售日 以及价格目前未定。

增加大學新要素,(Persona3 携帶版》降临PSP

Atlus公司宣布、将把旗下人「RPG "(Persona) 系列"的第一部作品移植PSP 平台、游戏正式命名为 (Persona) 携帯版 (ベルソナ3 ボータブル) 》。

据Atlus方面目前公布的消息显示,PSP版《Persona3 携带版》绝非原版的简单移植,游戏将以2007年4月于PS2平台发生的《Persona3 FES》为基础增加大量的新要素。首先,PSP版将在PS2版的基础上追加"BEGINNER"以及"MANIACS"这两个游戏推度,并将追加全新的女主人公、而在原版的男主人公部分,Atlus承诺同样会追加很多原作中没有的内容。此外,游戏在各个细节方面也有诸多凋餐,包括BGM的追加、对同伴下达指令的新系统的加入等等,应该说。这才是

(Persona3) 的完美形态。

目前,游戏已经正式确定将于2009年11月1 日发生。







₋ancer

水事以使用 桑里兰英提道 接一文:萧东大舒耳骏。原及特 約禪祿人 すぇ 作与生、常妻 毛卡斯研究图 达洛顿市场 拉 **海外同行略有所知**

PSP Minis: 小游戏的学问

自从PSP卡在了5.55的关口上, 我身边 的很多朋友都把PSP变成了专用MP4、个个都 在谩骂到底是谁发明了"固件更新"这么个损 招,并感叹还是在PS和PS2时代安安心心地当 "五元党"比较幸福。群众的心情当然是可以 理解的,PSP在软件匮乏中熬了这么多年。好 不容易然出了头, 却被"555"这座大山又给压 在了脚下,只能眼睁睁看着一个个如花似玉的 新作于流口水。有了这座大山,原本很适合中 国国情的PSP go也不那么受关注了。笔者虽说 偶尔也愿意为意欢的游戏掏点钱买个正板、不 过要是为存在记忆棒里摸不着看才见的正版花 个几百大洋却是无论如何也不大乐意的。这里 面的区别就像电子书之于实体书, 越是喜欢 越想收藏的东西,就越要实体化——即使它们 本身只是一堆塑料片。

不过也有一些游戏例外。笔者的iPhone例 入手时,尝试过不少画面惊人的大容量游戏. 最后都是逐一删除,保留最久的只有一个方块 游戏。一个几百KB的程序完全有可能比几十 Ob的游戏更耐玩,一个业余的游戏开发者有可 能用几天的时间做出一款比百人团队的史诗巨

意义,它让所有业余开发者的奇思妙想都有实 现的机会,也许从中还能诞生下一个《俄罗斯 方块》。曾有人担忧App Store过于宽松的审 核机制会导致垃圾游戏成准,最终造成类似于 Atari Shock的悲剧权场。IPhone的数千个游戏 中,确实有不少混水摸鱼的垃圾游戏,不过迄 今没有出现Shock的迹象。究其原因,当年雅 达利的垃圾游戏要卖数十美元, 不明真相的小 朋友们上当受骗几次后彻底放弃雅达利是可以 理解的。但App Store的迷你游戏们只要一两 美元甚至免费提供,错买了垃圾游戏就当花钱 玩了几局质量不佳的街机,偶尔还能淘到些宝 贝,发现一些惊喜。指望App Store的小游戏 下载取代现有的零售渠道是不现实的,不过它 可以成为一个有益的补充。正如XBLA、PSN、 WIIWare的创意迷你游戏大行其道,在丰盛大 餐之余总要有些开胃小碟相佐。

科隆游戏展上公开的PSP Minis是对 DSIWare的回应, NDS凭借其独特的操作界面 让开发者更有创意挥洒的空间,而PSP的发挥 空间相对较小,但PSP go带来的纯网络发行模 式让PSP Minis更具实用意义。一个习惯了把塑 档探片 皱在橱柜中收藏的玩家,可能不会甘心 为几百MB的纯数据搜5000日元、但完全可以花 几百日元买个几分钟下载完毕的小游戏。PSP Minis可以成为从零售向数字发行转型的一个过 覆机制, 用廉价小巧的迷你游戏培养玩家付费 下载的习惯。消费者的习惯将成为PSP go发展 的一个重要障碍,越核心的玩像越难以忍受那 些美丽的塑料片、包装盒、说明书、限定版赠 品等不复存在的网络化未来。

索尼在大力宣传PSP go的同时,公布了 多款新颜色的PSP 3000和 (G1赛车)的PSH 同晷版,这说明素图并未打算强行用网络发行 制更好玩的游戏 —— 这就是App Store的存在 取代零售渠道,在未来较长一段时间内,索尼

> 会对PSP 3000和PSP go予以同等 的支持。考虑到玩家的消费习性, PSP go的初期销售可能不会太火 爆、索尼需要不断通过廉价优质的 下载游戏博人气。欧洲索尼推出了 购买PSP go贈送 (GT赛车) 下载 板的壮举,从PS到PS3,索尼还 没有过在主机首发期间赠送这种超 大作的先例。用免费赠送的旗舰大 心心导力场需応是主天堂的成功科 课,看来素包也学了一些门道。



走眼

2009年上半年度,由于全球性经济危机的 洗礼。日本国内游戏业处在一个阶段性的严重 低迷时期,不过随着经济形势复苏和(DQIX) 等超大作接踵发售的推进作用,产业已经逐渐 走出软硬件销售急速下滑的低谷。

虽然今年以来百万俱乐部又涌现了不少 新面孔,但真正称得上大黑马的热桑作品或 许只有任天堂发售的NDS游戏(朋友聚会)

((Tomodachi Collection)) 了。或许 (明 友聚会》才是真正意义上的"模拟人生",在 游戏方式上融合了EA《模拟人生》和任天堂自 社(动物之森)的成功要素进行再加工。从而 酿成了全新的"醍醐味"。《朋友聚会》能够 使用WII上制作的角色形象"MII"。玩家能够将 代表着朋友或家人等各自的"MII"形象居住在 自己的NUS世界里面,并且能够进行各种交流 等生活模拟行为。对于一款</r> 堂向玩家提供的课头式非仅仅是那些充满有通 味的M 图象,距离还可以挖现实是发的声音和 性格等显著特征也编辑人虚拟角色中、使得游 戏的代人感得以本质的提升。从市场战略角度 上,这也是一款深谋远虑的野心作品,任天堂 过去一直在不遗余力地推广其WII平台的MII频 道,但由于该社在网络服务技术产重容后于其 他竞争者, 其网络频道服务始终不尽如人意,

任天堂特意将《朋友聚会》放在8月中旬夏季商战竭嘉时期发售,显然对之市场引景零托了很大的期望,但各家日本国内专业游戏奖体似乎无意为之捧场。纷纷给出较低的评价,其中近年来以评分过分"宽松"饱受针砭的《FAMI通》仅给了29分,未能达到进入游戏般堂的及格线(30分)。然而《朋友聚会》首批约20万份出货仅不到两周时间即告售馨,该游戏丰富的趣味性迅速获得20中等资深无家聚集的游戏论坛一致认同,并通过口耳相传效应逐步扩大影响力,任天堂也不失时机地加大广告CM投放力度,更进一步起到了推废助潮的效果。进入7月份以后,《朋友聚会》的销售热潮非但没有衰减,及而上现了逐周大福递增的超常



Darkbaby

真名徐继刚 "游龄" 超过20 年的老玩家、游戏资深模稿人 对 游戏文化和游戏展业的历史有较深 了解 自称自前掌机游戏已经占据 了其所有游戏时间的七成以上。

大爆趋势,目前累计销量已经轻松突破了70万份。根据目前的市场需求状况和任天堂商品一贯的长卖领向,(朋友聚会)的日本国内最终销量估计应该在150万以上。

无情的现实令那些素来标榜专业性的媒体 们颜面无光,在(朋友聚会)同时期被极力鼓 吹包装为大作的如(枪声与钻石)或(巴哈姆 特之四》等所 眉般堂游戏, 超大多名褶惨淡收 场。(FAM 通)的失误当然并非始于今日,当 年初代《口袋妖怪》发售前仅得到了28分的中 下评价,此事件后来被Finterbrains 为奇耻大 辱,因此以后历代"(口袋妖怪)系列"作品 均(无原则地)得到了白金级最高评分,希图 能够弥补当年看走跟的笑柄。至于这次《朋友 聚会)的恶评、?CH有网友将之戏称为 (I AM 通》的第三次"口袋门",势必会再次影响到 媒体的公信力!我们应该庆幸(朋友聚会》出 自任天堂这样拥有着空前强大舆论。传机器的 厂商之手笔,不至于像许多不知名小厂商的类 作那样被康医所无情错杀!

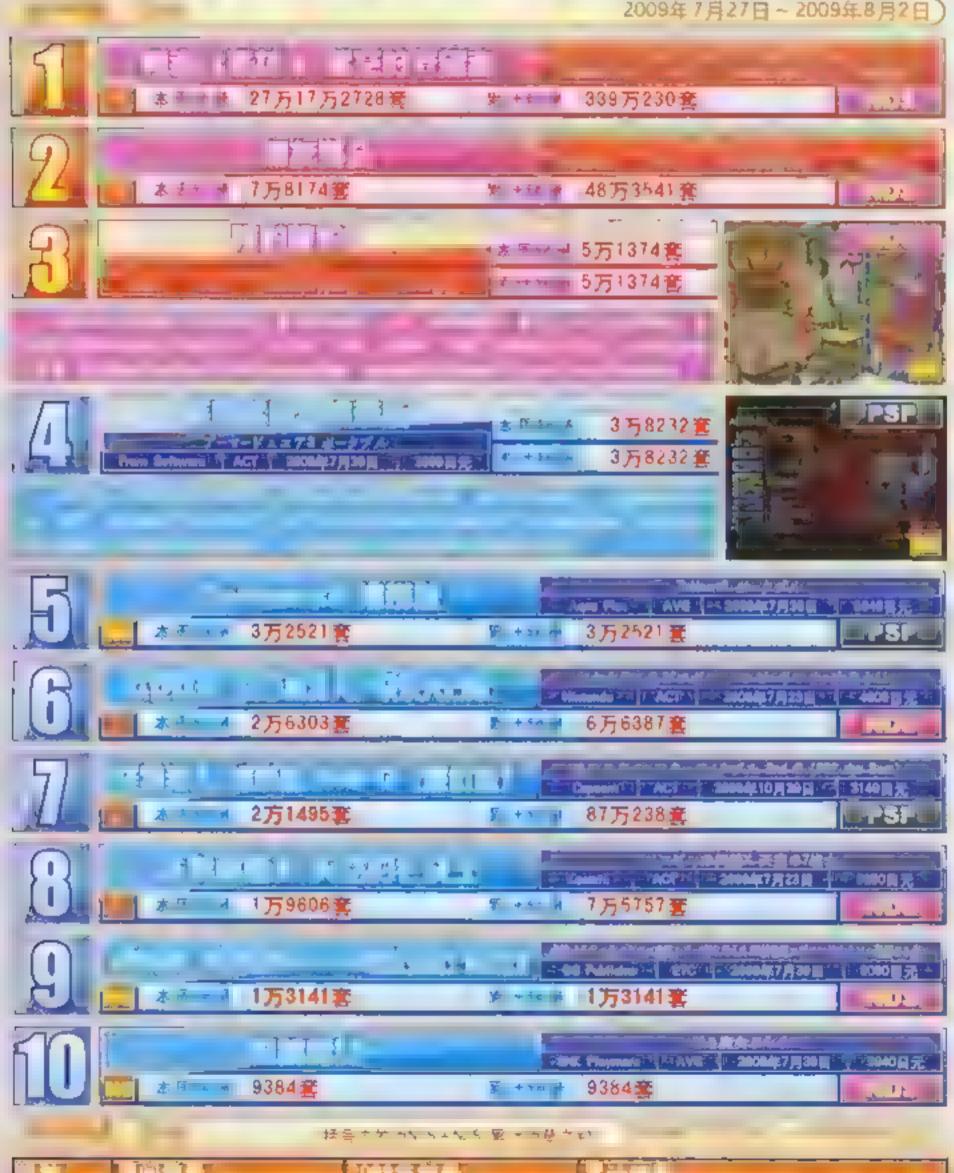
虽然时隔十余年,《朋友聚会》现象和 当年《日袋妖怪》低分风波却存在着一定共通 性,两者都发生在产业大变革的转折时期, 租于部分从显入层无法适应市场需求的急速变 化。导致其市场嗅觉严重钝化。《FAMI通》 在《日袋妖怪》发售的次年对编辑阵容进行了 外科手术式的大调整,许多老人离职或退居工 线,这次自发性的改革使得该杂志气象一新, 销圈和权威性都达到了巅峰。自NUS全面生导 市场以来,大量全新玩家的不断涌入导致游戏 未来发展的方向性已经发生翻天覆地的变化,





《DQ·X》的销量继续领免。并且依 **线维持着相当高的周销量,由于联机乐** 趣十足、并且不断有新内容提供下载、 令许多就算已经通关的玩家也不舍得把 游戏卖掉。因此在二手市场上很难见到 本作。这也是游戏新品销量非常稳定的 原因之一。PSP的《装甲核心3. 携带版》 和《Toricart2 携带版》虽然是移植作、但 也得到了不少玩家的支持。分别位于本 **次软件铸量精的第四和第五**。

2009年7月27日~2009年8月2日



178万2828台

133万1601台

34万3713台

306万2920台

1241万65台

1774万9681台 (2419万8887台)

NDS₁

PSP

NDSL

7万2924台

3万3288台

1万1824台



rolled exessilates

假脐的庭格介文双叉和大家见面。 在《庭格尔叶》文 水气水量中 电不叉要赚钱 还不得不动 蚕蟹的 最终四篇形 4.现自己的爱考梦想吗! 告诉题的《东在《政中多找答案吧! 《BLEA H》 年刊 自从在17年前推出16 . 6PU后 文开元 此硫磺酰过去毒 所说化起来存需更快 直雕印片 試 《伊护 >地 加速量系统销售复杂 如果时 PP-产兴趣及不大概的点 新时间 那就不要就像 海投入至外政的世界中去中!



帰原之東山田泉



施不的人气彩APPG作品》曾先后推出过PSS和346 **美国地种版在使留了前两个版本内容的同时,影响人工中的** 新角龍。



疫勤是略值作。但反ば超花的一类 放裝 在常机上玩乱象的感觉要比赛逐步放转 松一些。游戏的系统异常复杂。作为一

款"。 FPO,甚至还触入了动作解谜的要素。虽然 百些系统高谱鉴其他游戏的嫌疑,但是将这么多系 统要秦操合在一款落戏中时,还是让人感觉异常充 实,甚至充实到让新手玩家来不及消化的程度。范 戏的耐玩性非常高,不管是角色的培育还是各种收 集要素,不仅考验玩家的利心,也非常考验玩家的

实力。游戏的战斗难度以及政关流程在同 类游戏中也属于上乘,几乎可以判定为一 款只有核心玩家才玩得下去的作品。



人设 贯地优秀, 汉略很难发 掘出大量選 想要素。

别情有点薄弱, 系统的可玩性在F社作品 到了最后还有不少东 群里也属上乘。读盘时间■西未交代清楚。本作 很短,节奏上很舒毅。只■虽然加入了新角色, 是本作难度较高。不依靠 可并没有增加与他们 相关的影情 事性 这点 有些思想。

■2009年7月23日■1 ■ 千世密阅选



P中要求要最前的且复解在各面举行波唱会》 元家不仅 更对静台场景域行布型派犯要给主角及每停点张队成员的



虽是音乐游戏, 但弹奏难度只能说简单 何不能再簡单,虽然在同一當曲目里面 玩家需轮流演奏吉他、架子鼓等6种不同

音频,但在演奏过程中几乎不会出现手忙脚乱的情 而且主角的所有动作都是完全模拟项人表演,尤其 在口型上更是做得精准到位。再加上华祯的舞台风 格、炫翰的灯光效果。 临场感绝对满点 | 游戏最大 的遗憾的就是流程太短。一共才11首歌曲、14场表

演,通关时间不过两、二个小时,着实让 人惊讶,不过还好游戏设置了奖杯收集。 幕是为游戏的耐玩性做了点补充吧



用美国世级的美丽。 人物来做主角的本作, 各方面都敬得不错。不■ 过作为MUG,游戏的难 包显得有些低,应该是! **强顾不大玩** 游戏的原作 F ANS吧。

人物的动作非常传 神, 或感流畅, 很容易 就能將玩家的游戏情绪 **通**就起来。游戏的门槛 非常低, 让任何玩家都

能轻松走进 美国・フ男孫 手"的世界。



I would Montant P to Total and showing Mills a second of the

■MUC■2009集8月11日葡1人圖寺对应职边



京 影構裝式美的(BL ACH)游戏来证,华丽爽 快的战斗和流畅爱是必备的,关于这两点本作做得 相当不错,甚至有时候给人感觉流畅过头了。游戏

中之学技产重应得得当不错。该快的快速慢的慢,发动大心杀 付的特男。至也是理当治而一不过各个角色在普通攻击方面就 朝楚差多了,除了一两个角色外,其他人用起来只会越玩越头 寒。关与的重复性太高也是本作的一大弊病,再加上所谓的原 创创情事创度实在是不高。前、销给人的感觉就是原

作里的"尸魂界突入篇"。这种军物的门 为是「ANS不能原谅的。

人物动作流畅。双击特效 (4) 由了一个提下操作子等 事作的は、いし、元英級時十五 **定题关节或些人就人** 点就更好了。

一条 即使1、平台上系列的企。 作者有新的告述。但内容方面给人 的标奏证卡大 因为过于 个用品 样的素材似了八作的 配的大强,单未及就

"对是新鲜够欠多。





本作的故事比较低龄向,虽然有着极为 、x B、最佳的声点既得作用还是全程で诗。Ci 速之 \$ 是那又长又俗的剧情实在是根难让人坚 持看下去。 揽开居情不说 本作的系统还是不错 的,魔法文字的设计相当成功。不仅让指令的输 人变得十分方便, 而且操作起来也是相当有趣。 游戏画面采用了20加30的形式。20背景看上去根 舒服。可是30人物却极其粗酷。个人觉得干脆把 人物也做成20效果说不定会更好。另外,还有个 让人不满意的地方就是主线剧情中跑破 性质的任务较多,而且经常要反复在同 样的地图上来回。

是大靈用來增加游戏时 戏后期的收集任务过于 单一。很难调 沈起玩家的双 集欲望。

HOIO分的内容 系统和各情都不 世級薄弱 取五代之的 错 对"一种以上道具 进行特制的过程被是有 间的收集要素,不过添 趣。游戏中没有"杀死 敌人"的概念。对于不 同年於层的玩 家都是款台市 系作品。

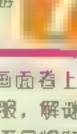
■ イテルケータート シ科学と発送 美を置き与しる ■5pb ■RPG◆2009年8月6日◆1人◆对立年未全水 千安铁座镇



将署名游戏系列里的角色单独拿出来做文 单已经不是什么稀奇事了, 可将一个原 本就很猥琐的龙鹭角色以更猥琐的方式

呈现在玩家面削就的确不多见了。本作全程对应触控 操作。系统通俗易槽、剧情也十分有意思、经典意话 **初事(韓野生酱)就这样被无精地暴搞了。游戏的版** 终心的是爱情。因此一向没有女人母的庭格尔只有通 过不断送礼来讨好各位大妈大婶以及各位女主角的欢 心。虽然礼物种类很多。但是找到规律后就会陷入赚

钱、实礼物、送礼的死循环, 只要钱够多 就一定毙满足所有女性的需求,这也让游 戏关于爱情这个三题大打折扣。



是很一个新鲜的要素。 蓝戏包含了众多的解谜 爱素 如果出 语不过关很可 能陷入麻烦。

· 展现风格依然英 · 2 的画面看上去 前。玩起来常有让人喷了非常细致舒服,解谜要 饭的画面和情节,遍女 素很丰富,而且将解谜 和猥琐搞笑的风格结合 起来的做法也非常新 鲜 玩起来经

松有趣。让人 意犹未尽。



■ aintenus。■A v G 童 a009年8月8日 ■ 1人 ■ 平时磁感边

FORDER AND REVIEW



《龙珠》这样一个金字招牌不但对日本玩家有着致命的杀伤力。相信许多国内玩家在看到这款游戏时,内心也会掠过一丝久违的忘动吧。为了配合《龙珠改》动画的播出。同名府戏也是顺势登陆NDS、剧情从打败短箭大魔至一直到和贝吉塔的决战。总体来说、本作的素质属上乘、即使没有《龙珠》的背景、所有要素作为一款RPG来说也已经足够了

要素满载的流程

作为一款RPO, 迷宫可以说是最重要的一个部分也不为过。本作中的迷宫设计得非常人性化,岔路数量并不多, 宝箱设置也很丰富。而每个迷宫都有其个性化的视觉效果和机关陷阱, 道路也做得很有创意, 让走迷宫不只是枯燥单调的重复劳动。有的时候, 玩家还需要仔细观察, 才能在看似绝境中找到通路。而迷宫中的巨石, 需要将剧情推进到一定程度后再来

才能取得其中的宝箱,另一方面也增加了游戏时间。

其次,游戏的系统也十分丰富,初上手也许还会有找不着北的感觉。在大地图上行走、可以装备各种胶囊来发挥各种特殊功能,除了某些特定的特殊地形外,还能获得各种额外加成。后期股度数上升到四个以后更是如虎添翼。而对于每个角色,不但可以在升级后自由为就升级点数,根据角色特点从而有针对性地提升能力,还可以为每人装备两个戒指来增



通过战斗权集势要卜,或者将敌人用魔打发打到来制作图鉴,大大提升了战斗乐趣。不仅如此,玩家还可以周游世界各地来收集七颗龙珠,并召唤神龙来满足愿望,除了获得大量经验或者金钱外,隐藏30SS的强力敌人也需要通过这种方式才能获得。再加上闪光连围密卷等各种其他要素,想要将本作完美通关,也是需要不少时间的。

充满魄力的战斗

战斗是本作的一大亮点,几场下来就能让你爱上这款游戏。原作作为一部少年漫画,战斗直是吸引读者和玩家的亮点。处理好了战斗过程,游戏也就成功了一半。首先便是孝拳到肉的打击感,一招一致都非常爽快,就连普通攻击也是多段数的连续打击,即使玩家看上多次也不会觉得厌烦。特殊技的次击争面也非常华啊,每个人都有若干种攻击特技,而且经过特殊搭配,可以形成更加强力的SCOMBO,其演出效果自然也是更上层楼。

出色的战斗系统也使得游戏中大量的战斗和练级不那么的枯燥。同时,敌人的决定也让战斗更加紧张激烈。形态各异的敌人不伊农玉等段多样,攻击力也非常高,杂兵战中也很容易就被打到颍死状态。这就需要与用游戏中的实时防御系统了,看在时机按键可以有效地或



▲平心而论 闪光连击在游戏中的表现并没有宣传中的那么 抢眼,

少角色所受伤害。不过要熟练应用实时防御、既要有迅速的反应和时刻保持集中,也需要详细了解敌人的攻击方式才可以。所以,即使是杂兵战也不会有单调的感觉,同样需要花更多的心思去研究对方的出招方法,当然,如此一来,战斗胜利后的成就感也是无可比拟的。

不可不提的过失

尽管本作! 许多主要方面 表现出色,但 是始终还是有



节均分得这样相导致原本就设啥剧情的部分显 得更为空洞。而最激动人心的超级赛亚人剧情 只能喝望在续作中登场了。其次, 迷宫中的遇 敌率过高也是一个问题。尽管有者出色的战斗 系统敬保障,但却难免使部分玩家放弃本作。 由于每章的主角几乎不停在更换,所以相对来 说不容易厌烦。但是育成和装备方面又会缺乏 一定的连续性、反而产生新的不适应。再次就 是本作流程难复对角色等级的亮低有较高苛 求。一些BOSS战等级低了打不过、练高几级 后再来挑战又不费吹灰之力,战斗中缺乏一些 变数令作品显得有些死板。最后要提的是, 本 作中角色对话时都会先出现 个类似于QQ表 情一样的图形框,对于不谙日语的国内玩家来 党 方面产便了剧情的理解。但是另一方面却 也大大拖沓了游戏进行的节奏 不得不说是令 人非常遗憾的一个设定。







本作的冒險队伍最多可容納6人。除了關情中加入的角色外。玩家自己创建的角色同样也能加入 到队伍中来。



的乐趣之一

▼城镇中的设施中可以创建角色 |及编成队伍。|



严苛的生死概念

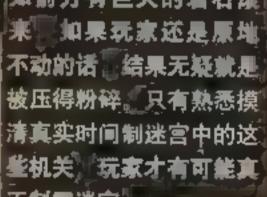
▼队伍中已接有5人战斗不 维/ 影势对我方非常不利。



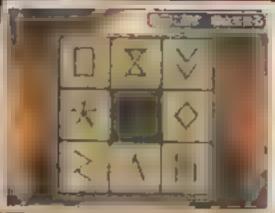
迷宫中将采用真实时间制

接触过《巫术》的玩家相信都对其迷宫的高难度面下了深刻的印象。 迷宫中的探索可以说是步步为曹 稍不實神就有可能招来杀身之祸。而在 本作中。由于将会等人真实时间制,所以迷宫的探索将更加紧张刺激。所 類的真实时间制,就是说迷宫中所设置的机关都是在持续运作者的。此

▼明出的火柱。在右是保险等于。秦宗皇宗皇皇官们的新增克。如前方有巨大的岩石液



正制霜迷宫。



在作也将利用到NDS的触模功能。利用 触控笔可对迷宫进行调查,前方道路看不清 时,可用触控笔点做人把来照亮道路;尚遇到一些门什么的需要 周季时,也可用整控笔代替手来敲门;荷些看上去可以毁坏的墙 鐘,也可用整控笔尺错野,為之一小!\$P\$独控等主势的中将发挥 各种各样的作用。





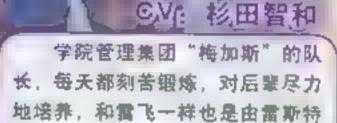




故事背景

十多年前,和平的圣巴尔迪亚于国被突 如其来的妖精作构希亚人侵。妖精的目的是 身找体内沉睡者"骗之力"的人。并将这种 力量占为己有。因此各地出现了大量被称为 "猎蹄者"的妖精。能与妖精抗衡的只有自 身已经觉醒了"瞳之力",能自由操纵魔法 的"与基验士"。

一天,妖精袭击了众多人聚築的雷斯特查会。由至会养育的少年雷飞因为青梅竹马的少女被妖精袭击而觉醒了"瞳之力"。之后便进入了专门培养讨伐妖精的魔法学院。在这里他和同伴们相遇并开始了讨伐妖精的旅程。



圣会所养育,

游戏进行方式

自由会话

▲推荐不

腰 機 載 熱 | 故事

再進入末

曹 斯 澄

在一步工程的作业用编码和

成而表似可以超期主角在学院内与我生产 色对活推动制情发展 还可以利用各种设施整备 队伍 做好战的准备 本作的剧情推进方式不图 证 只要和定够多的人进行对话后就会进入被斗 的阶段 战的战后的对话 亚塔人物的友好度 战斗的结果得对故事最后的编用产生影响。如何

> 時! こういゆさい まかり なかさらお待ちに またの

发展故事 的副情况 全体系统 家好

C.V. 水树奈奈

学院的风纪委员长,在"梅加斯"中充当代理队长一职 是 梅加斯"中充当代理队长一职 是 梅加斯"中速度与创设并显、实力超强的美少文。



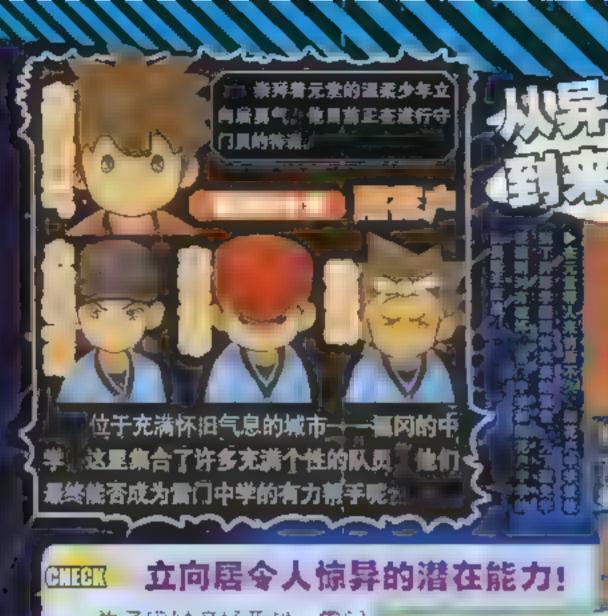
不同、如何培养角色就看玩家自己的喜好了。种成长倾向让玩家进行选择,不同的倾向增加能力的看事点角色升级时系统会给出「バランス」和「ユニーケー病

DP能學化所有的攻击 作失系列特色所在8.0P在本作中追加了新要素,可以在一定时间 内对技能和必 系技进行强 (r)、如此一束 CP在游戏中的烹用和变量。 不要。 △養育的DP對底 该如何使用,相 信会令玩家左右 为魂的

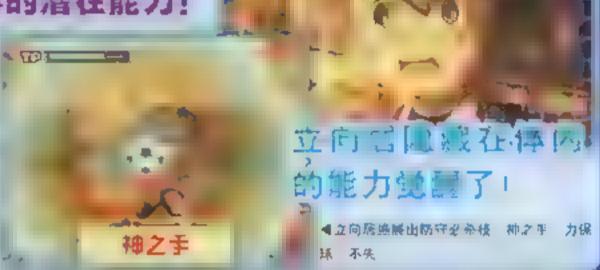








为了应付这场恶战,雷门。四天 和阳花户中学的队员开始了原行 特。.。在元堂的指导下,立句居 轻松掌握了守门员的罗条技"神 之手"。这高深莫观的替在能力 会引导阳花户中学在比赛中赢得 胜利吗?



在大阪的难及岛、ナニ 地下修炼场 (ナニワ地下修炼 场》。雷门中学的成员可以在 这里锻炼以增强自己的实力。 打座修炼场迷宫内出现的敌人 可以获得经验值, 另外将迷宫 最深处的BOSS击败后还能令 球员的能力得到大幅提升,



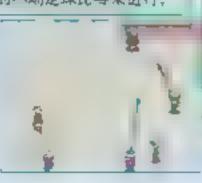


8种针对性特引司供选择 在难波修炼场内有力

量、速度等6个种类的针对性修炼项目,如果觉得队伍中部分成 员的某种能力偏弱的话可以在此进行强化。注意在这里特别时 除BOSS战外 其他杂兵战都是以4对4的小场足球比事来进行。



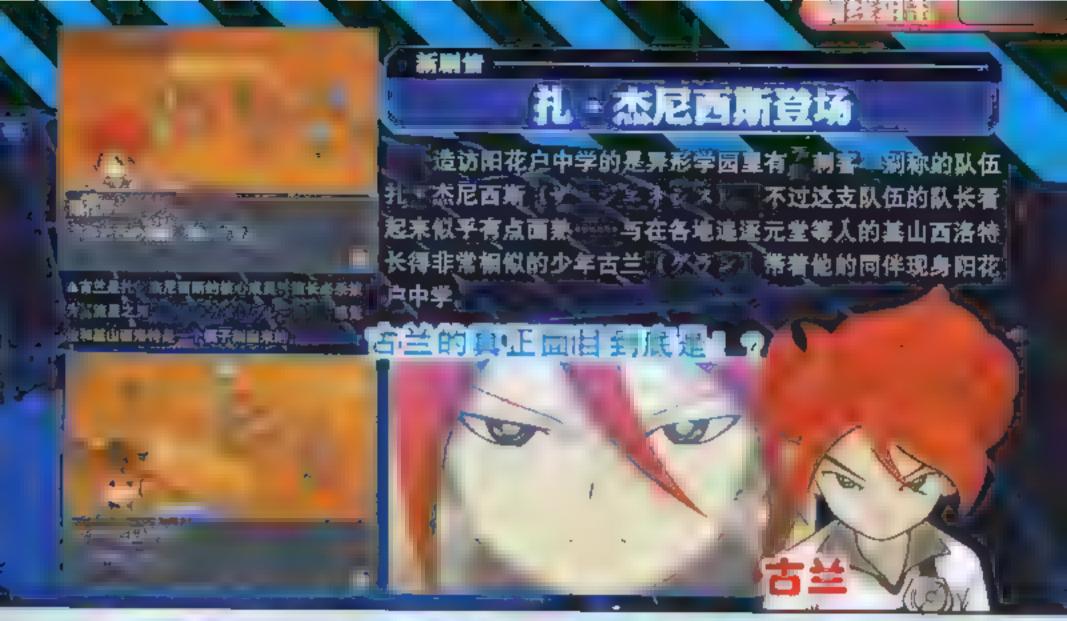
#在條條場的房 间内打倒出现的 敌人后 通往下 一层的口才会打 开 另外在战斗 结束后对手还会 棒潭宝箱





将最深外的BOSS于德斯·斯斯斯 可令室員能力上升!

项目的最后 存强力的8055把 关 构成些强敌击 倒后 出战人员的 能力啟会得到大幅 变的增长 在前作 中 这样的训练方 式星幣能令多數珠 印世较八 小生力 作是否会做出改善。



2 练习比赛

与闪电高团车里的占株老爷爷对话 就能同其他队伍进行练习比赛,对手都 是游戏中曾打败过的队伍。随着玩家等 级的提升,对方的能力也会有一定的强 化。如果比赛取得胜利的话,那么我方 队伍全策都能获得大量经验值。



○ 《知典是你的推进 与前作中的特定角色对

特訓

用触控笔点主地图上带有闪电标志的地点、 并為耗 定数量的热血点数(ねっけつホイン

ト)就能对某个球 员进行特训。特训 能使得队员的指定 能力得到提升,不 过需要注意的是每 位球员的各项能力



RAKOLINO MILENOLI

■基份統訓的通常型 級低中的模英 这样才 能让他们在政城拔寫时 要为原利

都设定有上限值,想通过特训的方式培养出超人是不可打的。

實门队员将要 挑战的特词项目

与鹿之间的竞技、擦地板、甚至还有拉拉面 摊,这全都是些看上去与足球毫无关系的奇怪特计 项目,但这也许是让同伴们能要进一步的道路。

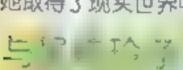








绘理上传到网上的影像被偶像制作人尾透玲子看好,尾崎找到绘理,询问她愿不愿意成为一名真正的偶像。在经过绘理数次推脱之后,尾崎终于跟她取得了现实世界中的联络。







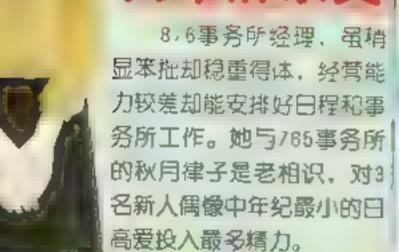
◆▲面对恐情四点的危险孩子 理量得有些不知所措。

▼子句后 水 就 一 完 像 理 生 了。













▲尽管石川社长的形象还是 6用历代的黑影 可其他配角的 表情和姿态都极为丰富。





日高爱的 秋月凉的

秋月 京是 財性,他与石川 社长约好,如果 自己先能成功以 女性偶像的身分 大红大像。接下 来就能作为男性 偶像出意。

经理是否也有關密?

日高爱和秋月凉乍出道就有着各自的 秘密,那么绘理呢,是不是和他们工人一样,也有自己的秘密?

爱与**绘**理联手,击败 顶级儒像星井美希!

在绘理的剧情中,765事务所的超人气偶像 星井美希会成为演艺之路上的一个大敌。对于绘理而言,这个对手实在太过强大,但有了同期的 日高爱协助,对上星井美希也不是全无胜算。



▶ 绘理观看美希的演出并认真研 究着对策



▲本下一场试演会 的对于竟然是超级

差少女星并要希



▲▶绘理将自己的作战计划 告知了爱 两人决定通过深 度课程来提高自己的演出能力





更多的游戏画面公布

此次的更新比起上个月15日那欠实然袭击、情报略显为敬、有的甚至是悄悄更新的。



▲特色的小屋



▲阳光明媚的城市



▲美丽的红叶林。

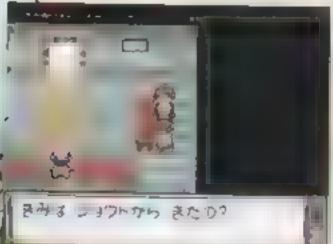
不过这些都逃不过强 烈期待本作的,ANS 们的关注,让我们就 看看新公开的游戏园 面吧。



去关东大陆!







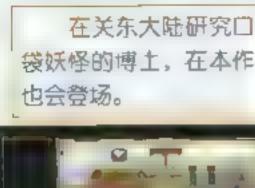
陆了。

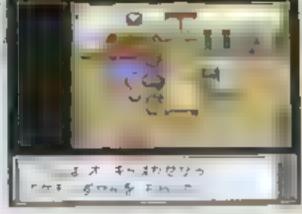


▲通关后 就可以搭乘航船去关东大 ▲满足了条件 还会有产业型与 (2 干头 5 和城郡大陆。

作为(金・银)重制 版的本作和原作一样保留 了双地图, 即除了城都大 陆外,满足一定条件,还 可以搭乘交通工具去《红 ·绿》的舞台 —— 关东大 陆,可以在关东大陆收服 籍民,更可以表述钱关东 力站的道德。





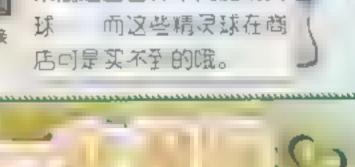


▲在某人的家里遇到了大木博士 ! 下来会有好事情发生



▲多多收集盆栗去让岩铁师 傳造各种用途的積灵球吧。

岩铁师傅是制作精灵球的高手,可以用盆栗来制造出各种不同的精灵球 而这些精灵球在商店可是实不到的哦。





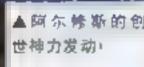
目前已知的情报中, (r)金 发银)中遇见的该版本的主角神兽的等级是45级,而到了三周目,还可以收服另一版本的主角神兽。





现了大量的安

依



◆神豊之卵破売的一瞬可





▲迪亚路卡专用道具、携带后 增加龙系和银系技能的威力。



▲帕魯基亚专用 遺異、携带后 增加龙系和水系技能的成力



基金申纳申由金玉

■基拉帝納专用道具 携带后 增加龙系和鬼系技能的成力 同时維持其原始形态

一村植机



▲在城郡也能大量种植树果了。

树果非常有用,因此,在本作中、树果"种类有限"的城都大陆、树果系统从《宝石》时代开始正式51人》就有了树果种植机,通过改生译水等一系列47为,使得玩家在城都大陆、也可以自由地种植城都大陆外的树果了。



▲取得优胜的英键貌似是 ▲用专用的坏来捉住出现

捉到强大的精灵 在草丛中虫系精灵。

捕虫太会 》

在自然公园内进 行的捕虫大会是来自于 (金·银)原作的经典 要素,而这个经典设定 在《心金・灵银》中也 回归了! 而且原作中的



▲補虫大会, 我來了)

周二、周四、周六才能参加的限制被打破, 边提虫 边藏取贵重奖品吧。

继上火云布的几个全能大基质目后,此个巨声又公布了上个竞技项目,目前为止公布的 个一声以已布的资料,未看,MP客项目告诉新心有个个项目 顶用已在 真正的10颗全能?



操纵口袋妖 怪在 定时间内跑 完一定距离的接力 赛、躲开嗓唱物, 根据口袋妖怪的疲



破坏石块和力量能力 有关, 而疲劳则与体 力有关。





比赛谁破坏的

劳程度进行交换接 力。决定持续奔跑的 能力是体力, 而影响 快慢的则是速度。



和对手互相推挤的游戏, 进入医 圈后则得到圆圈内数字对应的分数, 赛场上精灵多圆圈少,要保证自己得 分又尽量避免对手和其他精灵得分 努力拿高分吧!





战斗 开拓区



战斗开拓区是(绿宝石)中开始出现的要素,包含有多

▲用BP点數報精長增加 在機! 在《白金》

中二次登场后,如今即将在《心金 灵银》中接受玩家的挑战。按照 惯例,这里用战斗赢得的3~点数也 可以用来交换各种差具。





▲城都大陆的战斗开拓区 登场







口袋漫步者

这次官方给出了这款周 边的背面和侧面的视点,蛮精 致的小周边哦。

▶机器背部有往腰带上别挂的卡子



官方Wi-Fi发放的特別路线



在9月18日~11月10日期间,口袋妖怪官方将通过A 以及 店头配送的方式发放一个口袋漫步者的特别路线"黄色之李" 该路线地图中玩家将遇到大量的拥有特殊技能的形式。1。





ピカチュウ が とびだしてきた!

▲这条路线会遇到大量拥有特殊技能的皮卡丘。



このをはは にうについたかけ たくごん なかぶく ぐうしているようた たくごん のあいて どうりょうを さがそう!

▲和这位绿 图17.证 就会开 自型器路线 黄色之器 。



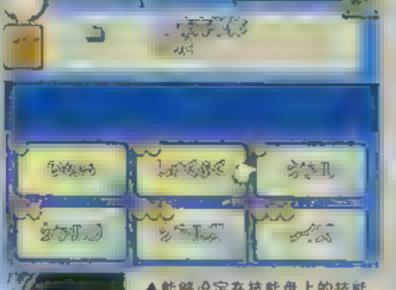
具有农业和宣复效果的丰富技能、魔法将在本作中发挥相当重要的作用,而这些技能都需要先设定在指令盘上才可以在战斗中使用。另外,魔法与和王冠相联动的技能不同,只要持有专用的魔法道具,就可以不受王冠的限制来使用。而要在战斗中发动这些技能、需要消耗相应的AP(Action Point,行动点数)。各技能和魔法都有相互的消耗AP点数要求,越强力的技能所要消耗的AP也就越多。

如何积蓄AP

AP每个回合可以积蓄1点、虽然这么说,但由于战斗中几乎所有行动都要消耗AP,所以一般来说AP的积蓄并没那么容易。不过好在游戏中有着"蓄力"这个指令,只要使用它,AP就可以较快地积累。另外要指出的是,AP在战斗结束后也可以带到下一场战斗中去,所以在遇到BOSS或者其他强敌前,如果能事先蓄满AP再进入战斗无疑是对我方非常有利的。

▼ 我方角色们的身上突然发出了金黄色的光芒。这是怎么回事?

の湯の味の



▲能够设定在技能盘上的技能 最多可有6个。

◀本作没有MP的概念 发动度 法也要休靠AP值。



▲马上就要进入BOSS战了,战斗前的技能盘设 定显得尤为重要。

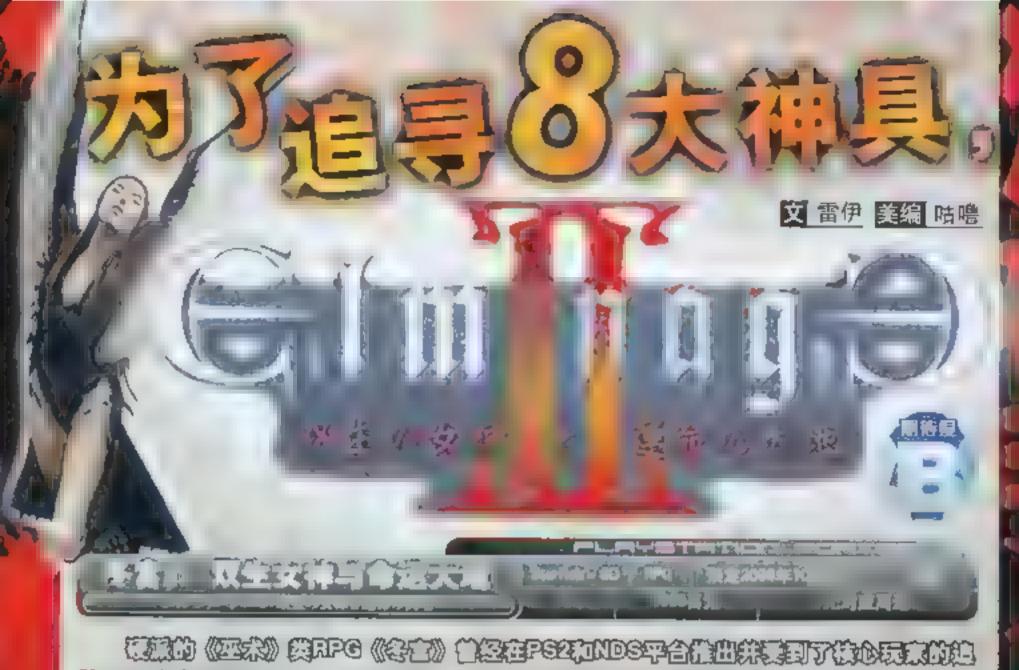


本作中就算打倒修物也不会掉答金钱、即而代之的是宝石 将宝石卖掉才可以得到金钱。而宝石的作用还不上卖钱这么简单,将它们放在王冠中,还可以令王冠得到成长。是强化王冠学 会新的技能 还是将宝石卖掉购人新的强力装备?这对玩家来说 也是件比较头痛的事情。



▲游戏中有着各种宝石登场 它们的 价值和可嵌入的王冠也不一样。





美丽的大地等的 第 · 拉蒂兰生活在这

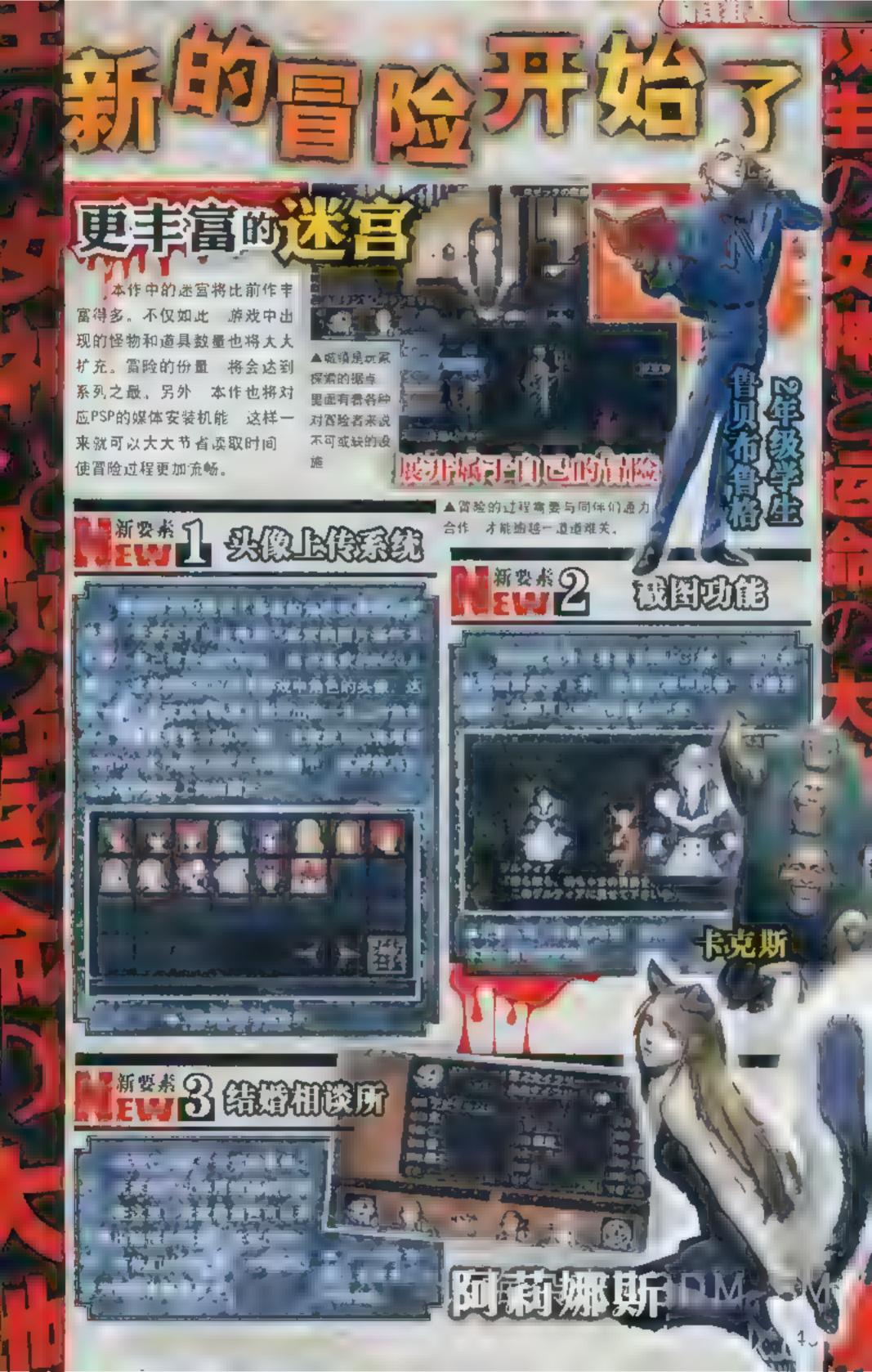
是《在这片美丽的大地上》以實验为名的剧本拉开了帷幕。

角色创建

本作的特色之 就是雷險队伍 中并不存在固有的剧情角色 听有 的同件都是由玩家自己创建而成。 根据种族和职业的组合,玩家可以 建立一支自己独一无二的冒险队 伍。据悉,本作中将会有12个种族 和16种职业,而且各职业的能力进 行了重新凋整 这样一来 各种职 业或许将发挥出与过去的版本中截 然不同的价值呢。









导弹防卫动作

这次在锁定敌机的时候,还可以连同导弹,并锁定,这时只要输入特定的指令,就能作出导弹防卫边作,将导弹予以主坠。



維維高洁

服服商店准备里。 在中報增的一个界面。 在这里玩家可以花券娘 娘声数购入角色和机 体,对于动作游戏苦手 的玩家来说,这是个可 以轻松获得机体和角色 的方法。



ANTENNAMEDA MANAGAMI

散點系統

给他们的是一种。 1000

在前作里,僚机被主坠就会消失,不能再次上场。而在本作中,僚机被主坠的活,可以通过接近的紧急修理令其再欠复活,而且紧急修理是不限欠数的。



收录曲 公开

本作收录的牙曲包括演 麦和喷唱版本常共有21首,而 且这次的游戏还有专用的主题

曲、信号·提的是这首主题曲是由来自《题》 特定要基》的"RE BOMBER"乐队演唱。

・ 作品名 ・・・	- 1 タイトルー - 1	香油
超时空季赛	私い彼まっチロット	海明
to the state of th	the state of the s	
裁的空要塞(LOVERS AGAIN	2亿年前のよう、静かだね	演奏
	CONTRACTION OF THE PARTY OF THE	
	突击ラブ ヒト	演唱
A trop a effect total or its	HOLY LONELY LIGHT	演唱
超时空装塞 7	MY FR ENDS	實理
	TRY AGA N	演唱
CO - C. C. C. C. C.		
	ライオン	演唱
	射手座女年后九时Don t	Direction of the last of the l
	be ate	演唱
	818	演奏
超时空要塞 开拓者	The Target	演學
	Battle Front et	演者
	Dattie From 6	-2-6
	1 - 7 (2 7 (演唱





为怪物的通常攻击

选择通常攻击

上の為一致可以让参域用 但对怪物进行殴打。如果 参战成员没有进入战斗 那么待机的成员还有可能 那么待机的成员还有可能 加入对敌人进行攻击。因 此普通攻击可以最大效率 地利用所有的角色



深 人偶的作用是提护 卷



战斗时只能对人类 用色发出指令 人們的 行动需要事先设定好乐 清。战斗每回合结束后 人偶就会自动演奏乐谱 对战斗进行辅助。演奏 不同的效果。

何要特赛存召录人类的能力。是时 出映的基金使用重要风的人侧。







演奏旋律卡片可以增加队伍的防御力。对敌人造成攻击等。类似魔法一样的存在。卡片在冒险途中就可以获得。

博斯尼可爱的無法重果真的**能让国** 人头要雇宅么—



《为了选类就必须道数》

战斗时选择 点 乙氧霉素 连续按键给敌人道 以要在限定时间 内得到敌人的原谅域 可以逃跑啦。







SECTION OF THE PARTY OF THE PAR





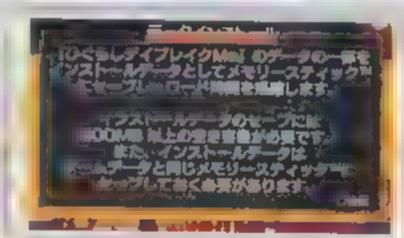
本作是去年11月在PSP平台登场的《寒蛸阵泣之时 黎明》的强化版、尽管素质平庸、可借着(蝉鸣》的人气、厂商依旧维。勃勃地推出普通版和同捆了特典的限定版、焦价分别为6090和9240日元。

游戏在系统上与Capcom的"〈喜达VS〉系列"极为相以,对战双方各派出两名角色,以锁定、冲刺。远程攻击、格斗4种基本行动展开对战。加强ឃ除了保留多基本系统外,还另外新磨北条停史。田无美代子、小此本3名角色,并对平衡性做出一些严整,可以说是一次全面的升级。在故事模式里,除却

原作的11对组合外又新增售更&,J都了、悟更&诗音和美代子&小此木3对组合。

系统新增"数据安装"机能,玩家可以把游戏的部分数据拷贝到记忆棒里,以缩短凌盛时间。故事模式中穿插的过场剧情和20角色的演出也全面更新,让玩家有种阅读漫画的独特乐趣。

为了提高战斗节奏,厂商这次缩短了角色觉醒时特写动画的演出时间,垫步和防御射的无敌时间也被缩短,提高了游戏的对战性。角色可更换的聚装进步增多,羽入加入新心系技,战斗舞台也新增了"兴宫与操场(昼 夜"两个场池。



关心特典的玩家请注意下面的信息 和前作一样,本作的限定版除游戏外还包括悟史、诗



▲新角色 新配对的人热战斗。由于平衡性域过 调整、玩家必须发掘新战术了。



▲羽入的新技 9 符章章",于外 1917年6,6名 角色都遥加了新量滤。

音、魅音3名角色的手办,有恋声癖的玩家也干万不要错过其中的DHAMA CD哦。

以广袤上一一为舞台的战争再度拉开序幕





以广阔宇宙为舞台的SLG(H TYPE 战略版)即将在PSP上推出续作,本作保留了前作的基本系统,并且追加

了战术指令、息情分歧和新的 联机玩法等要素。

《H 17FE 战略版》乃克力行动》的故事依旧为描写人类与外星神秘入侵物"拜德"(バイド)之间的战争。玩家在游戏中要自己编成舰队,以破坏敌军大本营的巨大战舰或是基地设施为目标而发起挑战。本作中登场的敌我双方战机总量为前作的两倍,共有200种以上。随着游戏流程的推进,能够开发的作战单位和驾驶员会逐渐增加,而且驾驶员还会累计战斗经验不断成长。战术指令方面主要追加了唐获、干扰和基地建设一种,其中原获可扩播敌军单位要为自军;干扰为发动电波紊乱令对方在一定范围内无法探索到我军单位,而基地建设顾名思义就是建立临时的修理补给以及延敌场所,活用这些指令会走游戏的战术性更深。另外,本作对50战斗国面也进行了强化,届时玩家都能沉醉于宇宙中的战争里。



▲奉领旗下的队伍将敌方打个溃不 成军吧



▲在使用移动速度致倍于通常的 亚空间移动 时也会出现3D特 写画面





由日本著名曼惠大师手家治虫笔下的 〈铁臂阿童木〉所改编成的全CG电影即将 于10月23日在国内上映,而由电影改编的 同名游戏作品将率先一步让粉丝体验到这 部经典作品。电影版以机器人与人类共存 的都市"梅特罗市"为背景。一天。一起

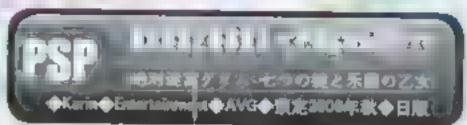


▲游戏中一共有34个不同的关卡



▲根提取人的种类来决定使用的武器吧。

本作是一款以充满幻想色彩的《格林童话》的世界为富险舞台的女性向恋爱游戏。总起(格林童话》想必各位都不会陌生,《小红帽》、《青蛙王子》、《白雪么生》 每一



部都是让人印象深刻的经典。而在本作中,这些故事里的部分角色将会作为可愿爱对象出现在玩家眼前。玩家在游戏中扮演的是一位非常喜欢童话故事、有点天然呆的女主人公亨利埃塔。亨利埃塔原本和格林。兄弟一起在一个人村中过着平静的生活,可是有一天,当亨利埃塔林严健来时却发现世界发生了翻天覆地的变化。村子里的人都莫名消失,只有自己和格林。兄弟中年龄最小的路德维希平安无事。之后,两人为了寻找消失的格林兄弟而踏上了旅途。本作的声仇阵容相当豪华,有岸尾大辅、成田剑以及特原彻也等多位知名声优,而且还是全程语音哦。



▲商通程希登當除着亨利埃塔一起看到 话故事



▲如果小说的话 相信业多少人会认出 最左边那个就是小红铜迹 ··



▲和众人一起旅+T化亨利及塔显得十分 快乐



PSP Lesens Midnight Carniyal

◆SCE◆ACT◆預定2009年11月◆挨版

可爱善良的乐克乐克们再次将独有的欢快 歌声带回了星球上。本作是为了庆祝PSP go

的面世而在PSN网络商店提供下载的系列最新作,而且也是首个针对PSP go进行优化的苏戏,官方透露本作将可以在PSP go合盖的

情况下进行游戏。相比前两作,本作的游戏场景更加丰富,游戏的玩法也依然承袭原作,但是本作将给玩家带来意想不到的更高难度的关卡,难度集中体现在超复杂的场景设计上。玩家想要挑战就要领会系列最新动作——"Boing",即弹跳功能。同时按住L键和R键,乐克乐克便能实现弹跳。而且在弹跳时屏幕上还会留下五彩斑斓的轨迹。通过这个新动作玩家可以体验到。跳到高处甚至加速前进等以往从未感受过的爽快感觉,此如若要借助又高又窄的遗缝登上顶端就要求玩家实现高连锁弹跳(如果在弹跳中途连锁中断的话不知道乐克乐声会不会掉下来)。



▲高生领弹跳似乎很容易就能实现。



▲14水南赤(e)) を自己的头頭強(e)) 去換能 (3.不無意

本作是根据日本曼画家框名轻穗正在连载中 的青春校园漫画(好想告诉你)改编而成的女性 <u>向恋爱游戏。游戏的主人公是因外表过于阴暗</u> 而被同学疏远 人称"贞子"的"为岁内向少女黑 **治爽子。**不过,自从与爽朗的少年风旱寒太相遇 后, 炙了就下定决心, 一定要改变自己 玩家 在游戏中要做的就是份演奏子。以变成一位外向

开始后玩家要给爽子设定每周的训 练内容, 以此来提升聚子的各项能 力值,只要能力值提升到一定程度 就有机会触发特殊事件。除了曼思 版原有的剧情以外,游戏还加入了 大量的原创剧情。另外,游戏的声 优阵容与动画版基本相同, 有能登 麻美子、中村悠一、平野绫以及浪 川大輔等人置奉优。



▲与凤早翔太的相遇让爽子的心境产生了 变化.

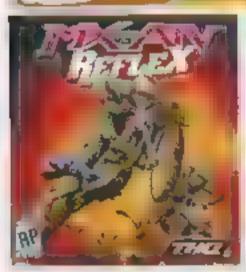
开朗的リ女为目标而努力。游戏



▲漫画版中孫太和奥子那让 人纠结的恋情不知在游戏中



▲重要的剧情部分均会加入 语音.



(极限越野) 系列"是公认的越野 领袖、顶尖赛车游戏 之一, 本作即是2007 年的(极限越野 突 破控制》的正统续 绍的是NDS版的最新

情报。本作是一款极限运动游戏, 将给玩家 提供各种极限越野的运动项目,像越野电单 车 心滩车等越野专用车辆都将在游戏中出 现,车体物理效果也十分优秀。玩过前作的 玩家都知道,游戏中玩家在驾驶越野车时, 通过按住Y鍵并结合方向键便能够在空中做出 众多精彩漂亮的特技动作,此时系统会对每 一个特殊动作给予一定的分数奖励。当然, 表演的同时速度也是不可忽略的,但是要在 岩石道路或是上下坡道路的高难复赛道上習

驶可不是件容易的事。从目前官方公布的图 片看来, NDS版的医面及系统相比前作都没 有太大的变化,不免让人些许失望。



▲ 負性で当即 皮膚気行政。



▲通过观看下屏的地图使 能利用电形的变化及对像 盖华嘉的特技动作。



本館游戏推荐

尼亚特亚亚亚作用美洲被雷斯尼亚

还需可以事情物。



所有《使大战》FANS《 喜欢《不可思议的选言》



3 双周进官 包线型 维亚高值 (双型面)

港外文包集的基本海洋高速化量

SEGA

RPG

汉化版

2157

如果把时间接回到十年前。那是"個大战》系列。绝对是每具人气的游戏系列。不知道当时有多少爱好者为了《個大战》而购买\$S和DC。不过自从世富在主机大战上程底沉沦后。《极大战》这位美人也仿佛原施着在战场上落败的两位主公商香消玉景。创意性地结合了恋爱AVG和战者SLG。很具能力的人议。个性十足且语音字宫的角色。精美的20高高。中宫且细囊的系统。这些游戏要素都吸引了无数的死象。而本作。原



▲游戏的战斗部分类似于 《不可思议的途宫》

是繼《被大战》》之后他基在2000年发售的系列最新作品本作既然被定义为了外传作品。 那制作人也毫不言情地进行了大幅度的改革。战斗部分不再是系列作品传统的被模范 注。而采用了美似《不可思议的逊宫》中的 进宫探险联注。故事方面。游戏采用了原创



▲本作的文字AVG部分 大幅端水。

殿情。100年前的圣女贞德突然复活。并以神的意志为名企画向世界复 供。100年前的圣女贞德突然复活。并以神的意志为名企画向世界复 华奇顷以及纽约华奇顷的女队员们执手被胜散人。在剧情中。由于光 武出现问题无法正常启动。于是玩家就只有在没有光武的情况下亲身 带领华击团的各位队员探索底匿追宫。最然战斗部分大改革。但系列 作品中好感度影响作战能力。风林火山的队长命令。合体攻击。必杀 取击等传统要素依然保置。画前几作中的众多BGM也会恶数出现。很

存其让FANS回想起曾经带领着华古麒成员一起生活和战斗的浪漫岁月。《极大战》前四作在PC上都有中文版,而PS2平台上重制后的第一作也有中文版,强烈推荐一玩。

说明,6歌推荐游戏的推荐程度按接到原序核次选成,P\$P\$或由于巨侧或相同会造成被大的大小差异。"容量"一些触過仅供参考。

78 数域制得 数额来到因之集市 医咽



MMV



汉化版

3182

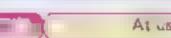
本作是 三《牧场》系列》在NDS上的最新作。于去年12月18日发售。这一次游戏 的舞台搬到了山间的一个小镇,一和风铁工。本作和采河作品模比是增加了两个全新 的要求《集市开店和汽车加工》。小镇中每个周末都有一次集市。你可以把收获的各种 **农产品放到集市上进行销售。而且也能够在集市上买到平日买不**? 加工刑可以进行农产品的金成加工器 都一个农产品? b加20贴图相结合的来观方式。英营造出的画面效果非常体 据集体对NDS上 的前几作不太感



康进化。值得一试

J 1 2 7 . . . 1 13 . 7 THE RESERVE

意识的自由的现在



本作。

汉化版

的别是去年7月发售的统作《激集》



2421



岫控功能的游戏。

横信不少荒家都对前几年的一款做字术游戏 《超扶刀》 印象深刻吧 [游戏的 度。游戏的8GM十分出色 術得出音乐制作人在鏡曲 和害兹上做了不少难夫。

前作太难。那你不妨试试本作新增的Easy难

G,0,R,E,



Graff t

作到县存备手术时》 梅塞种蓝张气氛道染得非常到位



美版



4115

这款FPS游戏可说是一延再至。最初本作预定于2007年年底推出。之后又数 次至期。在最近该作才正式发售。游戏的故事设定在2028年。 原不明特体撞击 地球。之后一支特殊的科研小组使前往坠落地点调查寒湿的未知辐射。然而几年 斯派这支科研小组失去了联系派于是美国军队组建了一支移客小队前往该地区查 看情况是熊尚避来的却是科学研究基地的更抗灵游戏的玩法和操作与之前NDS上 的《银河最士》和《月百馀魂》非常情似。"玩家使用方向维控制角色视角。 門紋 摸屏控制枪械的瞄准基只不过与它们不同的是是本作拥有端伏动作说X键》和编 游戏具有训练模式。在该模式中玩得

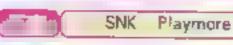


作和基本系统。另外,本作的多人模式还支 株多卡多人对战和二十多人对战。

咕姆氷芯&



開道具







日版



4090

我们先来看看本作的制作人具。所能资本作成立了一个制制着更研究所的东西资本原治胜 制作人James Wang。代表作《影芝

始。就用谁异的铅笔绘彩像来表现一个少文级级变上神社的阶梯 当她准备就维时却发现有人竟然抢先 水主角赶快救起了这位导**短见的失忆少年**汇于是两人的冒险在一个地镇中 附着现实指的是主种类似精灵的东西训练个人和 更同它会随着人的情绪变化和心灵善恶而成长。

的秘密呢?据知道的话不辨来表现 这數與格強特的文字AVG吧。



日本一Software







631MB

i原例AVGE 在一个由间的小村菜重村中是村民们正在筹办村 于里士年全度的灯笼源流频。而主角原守营志却在这时候突然遭到怪物的袭击 繼灣神秘的少女皇由此便找开了尘对千年的历史记忆与转世后的情仇思想是本作启用了人气声优



A.缺少据省是游戏的一大重幅。

其和风的舞曲风格让崇印象课 割姜游戏全套没有语言。这对于老人向明显的本作来说感觉 很不厚道。基本作的卡片能斗是官方宣传的重点 情的发展简发生》在该系统中《观察与对手各位用5张卡片进 h值归零时期为胜利益另外根据分支副情 的不同还可能拿到不同的角色卡片,不同的角色卡片能力也 各有不同。

政神性传奇AVG的玩家

Act v sion





美版



4064

在游戏业界里。永远每不缺乏山寨元素。原然有妈妈教教们做料理。佛国艺 舞音省怎么会对我们量之不理呢?在本作中,科学者者便会闪亮登场。《教教们做》 <u>坐有趣的科学实验。游戏在乘法上与《料理妈妈》如出一辙。玩家需要用触控笔完</u> 成一个义士个的实验。而每一个实验义由若干个步骤组成。比如制作肥皂。流家首 先要将菲打和養養油溫含幾句。據后将混合液在酒精灯上加換。之后放到烤箱中柴 烤。另外再用量杯量取100cc的水。并加入盆混合搅匀。最后将盆水(粤上: 并用斯子特尼皇上的钻有物去除。这样一块肥皂就算制作完_见 不斷地实验能够获得声望点教和金钱《金钱可以用于购买实》

要求的声望点数和实验设备才能

推入不一个库立。 古梅杂志&3位

tasuke

日版

4073

太作男子在轻松休闲的桌面游戏大合集。游戏---共收录了4类共16款桌面道 我去在梅以及林孝』包括三人家梅。 圖人斯特』 特梯』 圖 並人級脫摹SPEED級脾』花札等《监智典》(包括姜麗和達) 块靠投飞ė和桌面推动。这些游戏大多数都可以采用触摸操作。而投飞镖和桌面推 球則只能使用触屏来进行游戏。。每款小游戏除了一般的普通模式外系还拥有挑放模 或黑玩家需要在这模式中完成各种各样的任务。另外部分游戏还自带有流法的基 本说所《游戏的一些篇数》。函数的设定也可以由观察来自定义《游戏的菜单中有十 多名形象各弊的角色可以选择:据名角色所代表的难宣都有所不同。顺然是桌面游 戏员那本作也格外强调对战员游戏具备了多卡多联模式和一卡多联模式



▲本作中約许多桌面》 戏都支持联机对战。

3452789831018



●曾在116編→品籽上推荐过的创意清新动作游戏 【心灵之泡》(3983)发布了汉化版。本作的风格轻。 松休闲。值得一玩。

●Idea Factory出品。今年5万发售的女性向ACT《由我 守护你》(3789)推出了简体中文V1、最终汉化防黑屏版。该版本 修复了语句不通顺和游戏开始可以起中文名的问题。并能够防止在" 某些烧录卡上黑屏

- ●由 渭《牧场》系列》衍生而来的《魔法工厂》新牧场物谱》在最 近发布了简体中文Villa最終汉化无BUG版。另外系列的第三作预定。 于今年10月发售。
- ●SNK Playmore出品。2007年发售的「摸女」游戏《心跳魔女神 判》的加强版《心跳魔女士》(4037)发售。

●光荣的女性向文字AVG《金 色的琴弦2情/安可》 以及由 Konami出品與有引

风格的恐怖羞疑文字AVG《狼隐》这两款游

●移植自PS2』6月25日发售的恋愛AVG《秋 🛇 家发布了PSP专用版。 版》heta2版在上一版的基础上修正了三个死 & 说 最终幻想》美版发布。 机制度,光盘中收录了该版补丁。

- Idea Factory出最重女性向文字AVG《绯色 发布了1/2完整汉化版。
- 》在最近发布了 ₩ 0汉化版『本作是\$ \$ RPG』 《梦幻模拟 戏的ISO镜像已经发布。但游戏都要求5.55案 父 歳》系列》的最终作用其MD上的第2作更被
- 之回忆》而后》发布了汉化heta版以及beta2 🞖 ●集结了:《FF》系列》众多角色的FTG 《异

《秋告信息》真是大楼啦! 这是我斯年来看过的最精,真见电景! 抛开一将有创意的笑料不说。直 王等片结尾打字幕时才认出阿司哥也无疑是一个套人的创意"笔果",小羽个人觉得 一部标得上有 档 次"的喜剧电影 其故事本身对应该充满了创意性的幽默 仅凭故事就能让人发笑。而不单单只是靠叙事 手法、搞笑娇疑或者人物命色的肢体动作以及台词来立行



等的现在发展《尼州里斯印》皮肤特殊或者或者还算不断,你则是之前100上的《尼沙森 年中》以下之称人的这些和良效特别于高层了这事的一些好好。这之为"《尼州里斯印》系 问",得成牙符了被除这头特别方向。"亦作的表望同样是良效的说底这些AGT,你成的意思其 作业们工术在下——这条

操作篇

得作简介

. .

十字键	移动
A	挺护
В	跳跃
X	必杀技
Ÿ	普通攻击
L	空中固定
R	切换拨护角色
START	変 单

峰步与攻击

双击方向破就可以实现各个方向介操 步移动,这个类似于冲刺的存在不但可以 有效地快速移动,甚至一些障碍物也需要 利用瞬步才能通过,配合攻击还可以给予 敌人比较大的伤害,特别是向下瞬步加攻 击,基本可以秒杀普通杂兵,因此瞬步配 合攻击是游戏中经常使用到的招式,一定 要熟练地操作。

CONTRACTOR OF THE PARTY OF THE

DOMESTIC PROPERTY.

非对应用:

产战中所有的还有可以到达任何地方,不 向上移动的瞬步几乎可以到达任何地方,不 过事情总有例外,游戏中依然存在着少许无 去到达的地方,这时候就要靠空中固定来帮 忙了。与暑速和动画一样,在游戏中按住。 键就可以让角色在空中停留,当然这是要付 出代价的,在空中停留时会不断消耗角色的 SP. 每次使用空中停顿还会固定消耗50点

SP、空中停留后角色可以再次跳跃,但是不能进行。 段跳跃,但是不能进行。 段跳跃,但是不能进行可以再次断跃,不过好在可以再次使用,因此较高,因此较高,因此较高,是别是游戏后期下。 有我是不管的人类。



www.gotumboog

模型与企务技工。

 ☆母色需要先 使用 ~ → 心才 能接着使用。



心系技的时机是比较多的。

游戏的进行

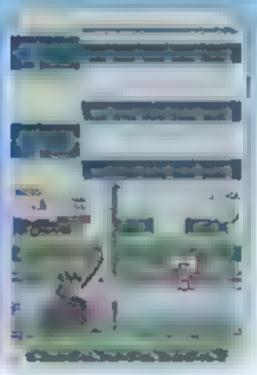


超级铁铁二线---

	The second of
スト リモ ト	故事模式 在该模式中完成关于后才可
	以进行自由模式和任务模式的转成 大
	部分收集要素也在该模式中完成
フリモ ト	自由模式 可以选择任意角色挑战流程
	中的任意关于
ウスタマイズ	卡片组合 可在游戏地图画面直接接
	键进入该界面
サハイハルモート	流程比较长的挑战关卡 套要合理和第
	各种技能以及探护才能顺利过关 一共
	只有3个关卡
こうしゅうそ ト	任务模式 和自由模式一样可以自己走
	择关卡和角色进行挑战,不过每个关卡
	都有限制条件,达到限制条件并完成艺
	卡可以收集黄金地狱辖 故事摄武中完
	成的关卡才能进行挑战
オブレヨン	调整游戏的各种设定
キャラリー	欣赏已经购买的各种收集要素
浦原商店	并入商店购买卡片以及收集要素



名为5.21 Flating、按照原作的说法来 讲就是灵压。游戏中语看连击数的提升、灵



力成正比,灵压值最高为1000%,连击数消失并不会导致灵压值归零,只有角色被攻击 也地一足压值才可引擎。





O





游戏在过关后会根据玩家4个万面的表现来进行综合评分,这4个万面分别是过关时的

今上值 有毛的时间 安全伤害的失数以及最大连击数,其中消耗的时间和受到伤害的权数是最容易达到高评价的,只要在短时间内不受到伤害过关至少都能获得A评价,只要过关评价在A以上就能开启隐藏的地点。

代用组合



8槽之间进行更换。省去重新组合卡片的麻 厘

浦原商店

本作中赚钱的速度比较快。只要找一关全条数量多的关节不停地刷便是。不过信息一个向标很是道道是接供各种收益要素。在

本作中,這程道关后可以开启绝大部分的收集要素。不过这些收集要素需要在清原高店 思购买之后才能在游戏界面的约令分切一提 项里放货。

全人物能力分析



EEEEPGGGGGGGG

必须被				
发动方法	名称	有種SP	效果	
х	月牙天冲	180	前方直线穿透效击	
1+X	中解・天飲新月	400	定封司內 计处于产解状态 攻击力和攻击范围	
			境加 主解后使用月牙天冲只消耗50SP	
+ X	虚化攻击	10	全屏设力攻击 燕要,解状态下才能发动 使用后	
			一解状态消失	

Www.plumebook.



◆ ★			
发动方法	名称	有耗。P	改 来
X	六杖光牢双莲苍大坠	105	中避鹿单体强力攻击 必须第一击击中敌 人才能发动后面的伤害性技能
1 ÷X	初ッ舞・月白	180	前方上下屏范围攻击 几乎占据整个屏 幕 非常实用的枝能
* + X	欠の舞・白達	350	前方直线强力导透攻击 使用性价比低

收在力和攻击范围明显著于一种。对法术的技性较高,必杀技 有少罪。月白实用性高,但机时可用这名政策。



必兼被 🚥			
支切方法	45	गार्द्ध	次果
X.	光。南	133	向上方法即多效距例。到付某些大量80%。+ 分有效
† ÷X	塊を切 製 もの	266	利方直线等途攻击
* +X	破ぎ蜂	400	全压强力攻击 直接 P 大

使用弓的兩龙在战斗的流畅感上自然比不上用刀的角色。不过 其大威力以及远距高攻击对自身的安全性有了保险。不过想要达成 快速过关就比较为难了。



with the second of the second

必承被	必米被				
发动方法	名称	nte	效果		
X	湖击	20	近距离小节焦热生		
1 + X	流转弧	1 BO	左右多段近距离攻击		
1 + X	吳开	400	单方直锁强力穿透攻击 使用性价品低		

事務課件的查查在游戏中的表現实在不怎么样。 政击范围等常 小直接导致攻击时的命中率下降,必杀技的使用效果也不理想。 根 要用好这个角色可是要花不少功夫进行研究的



ශ්රීම් මෙල්මෙල්මෙල්ම

双功万 表 。 名称 	
(文明/) 左 · 哲學	
X 千本獎 60 自身贵祖小德国攻击	
↑ +X - 解 - 千本模景严 210 自身問題中范围攻击	
。+X 终景·白帝命 500 前方直接逐力穿透攻击 使用	月性价其低

在原作中强视。塌糊涂的白载在游戏中的表现每次都让人很不满意。本作中普遍表面和杂系庆市典范围都积少。而需要消耗 500SP的大技能也几乎没有连接的配金C不够特别学者使用。

www.plumbook.cn



必杀被			
发动方法	名称	有賽SP	效果
X	毛燕液	130	自身上方小范围攻击
Ţ ÷ X	解·特殊王斯尾丸	240	全屏攻击
X+ T	确骨大炮	400	全屏弧力攻击

重力型角色量攻击力不错。[但是攻击速度偏慢与游戏的快节到 不描词。使用起来有一种透和感



必承被 40000			
友功万法	26	可转 2P	万果
(冰轮丸	110	前方直线穿透攻击
1 + X	,解,大红莲 * 轮丸	90	前方直线强力穿透攻击
, +X	千年冰丰	400	主审程力攻击

矮小的天才死神使用起来堪比一神中必杀技华而且实用 消耗 5P也不多。派室可以整松上手



(CO))(G(G))

必兼被			
发动力法	249	14: P	英東
X	Æ	80	華方華傳攻击
† +X	白朮	105	介方直线穿透改击
. +X	破者・「十」・巻入屋	450	菲方直世 邓力穿透攻击

柳年的白鹭与成年的白鹭两样难以操作。通常过关高评价就不 考虑使用这个角色了。除李你对白觉李常有爱。

游戏等二关都会有一只地狱螺作为收集 東東出現 地獄螺出現的地点是固定的。 只 要仔细寻找最终是可以轻松收集完所有关末 里的地狱蟆的。任务模式里只要完成每个关

开启有关。开启的新要蒙需要在潜原商店 购美。



AND THE REPORT OF THE PARTY OF THE RESERVE OF THE PROPERTY OF THE PARTY OF



本作是一款充满幻想色彩的作品。我家是扮演使 同意法世界的少年。在罪儿联并一场大智能。本作的 重点是《道具收集》,游戏中玩家可通过各种手段来 获得道具。用这些道具使智能变得更加有量,道具的 种类多达1000。

文 洋葱 美编 登香

故事介绍



*** *******



产工或是打倒靠走收入之后,能够解版主知品值的白色魔法阵就会出现在某个地图中,当玩家进入某一张地图的听到一声音效,那么就表示该地像上存在魔法阵,只要找到魔法阵并走上去按下入键即可能发生线剧情。

是是這個個層際





	十字键	移动
	R	打开道具栏
	Ŀ	锁定敌人或是进入魔法准备状态
	X	打开菜单
ļ	8	配合十字键可进行慢速行走
	A	拾取道县 与人对话
	SELECT	跳过对话



在本作中,无论是进行合成或是与敌人战斗、都需要利用到魔法。魔法的发动是通过用触控笔在下屏等出0~9中的一个数字,或是A~Z中的其中一个字母来完成。每个数字和字母都对应不同的效果,想象可以打开菜单中的辞典来进行确认。需要注意的是,在落戏中数字和字母的形状以及等发和我们现实中所知道的有些不同,建议就家得到严重后生打开辟魔照着水例熟记每个歷去的第多和意默,免得在战斗中因输入错量而同致适点发,失败。

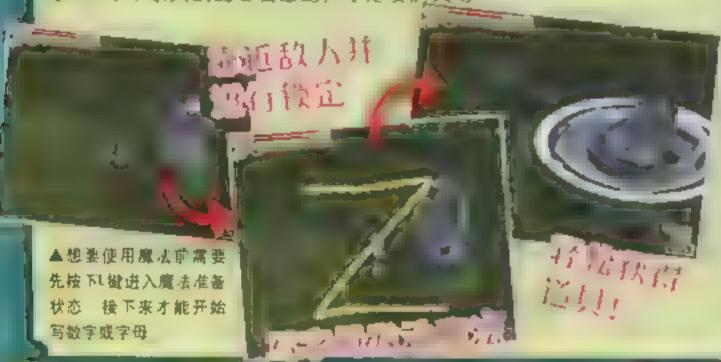
ELLINE B

多达1000种的原具是本作的 大學氣 道具的获取方法有很多 我们不认可以在叛镇 迷宫的地图上直接检到,还可以通过合成或是从魔物身上获取。

从践物身上获取道具的方法很简单,只要对魔物发动属性魔法即可,和 般的国类作品不同,本作中杂兵战的主要目的并不是要消灭对

主、而是利用魔法从对手身上获取道具。这里要注意 下、每个魔物都拥有各自的属性,若玩家使用的魔法与魔物自身的属性是互相克制的话。是无法从其身上获得道具的。属性具体的互克关系是人与水、入和1

当玩家对魔物使用了 灰属性魔法之后,大部分的魔物基本都会选择逃跑、若玩家在魔物逃跑前连续对其使用多次属性魔法的话,便有机会获得更好的道算。





▲若魔法属性和魔物自身風性互克 物自身風性互克 魔物头上会出现愤怒的符号。

固金理金。程到。条四

調告類金 稿制 ケ解国住足む集直目的主要手段之一、当剧情发展改革「命的未で、玩家 就可以削手"王皇アフィリア職法学院" 場も 央的教章、在文里是可条和等而了

治四

理过分到 我们可以存近具定意到含定。 可能表法 直示分解的成功率是100% 使3 大可放心操作 医现象希望大量拥有某种证明 的时候 被可是利用分解传知该定具的部件和 供用去收集

精制



本进行会成以正常的时候 與 可发字的速度延快得 并完显重要的机会放射 下键水系剂等模型 写错的最合成和特别便像 证据更重

基本魔法

0 9	在调合炼金术中使用
A	水系魔法
8	在唱合炼金术中使用
Ç	境加角色移动速度
D	让魔物停止行动
E	火系魔法
F	在调合炼金术中使用
G	打开辞典
Н	在调合炼金术中使用
	打开道具栏
<u>ا</u>	在调合炼金术中使用
K	在调合炼金术中使用
L	在调合炼金术中使用
M	在调合炼金术中使用

1762	CATTO OF
N	在调合炼金术中使用
0	回复体力
P	在调台炼金术中使用
a	在调合炼金术中使用
A	在调合炼金术中使用
S	使角色走路不发出声
	音、不容易被履物发现
Т	在《合炼金术中信用
J	使魔物的移动速度下降
٧	获得透明化效果
W	前往世界集團
X	1
Y	在调合炼金术中使用
Z	风矛魔法
	- Commercial adults and the second

小胞合族金





क कि इसे कि इसे रहि

連你游戏

操装打砖垛。



直到剩下最后的泳装,可以说是非常养眼的一个游戏。收录的角色包括了正篇游戏的几个主要女性角色和北村佑作,每个角色都分为4个等级,不同等级消去的衣服部位是不同的,在游戏中屏幕的上方还会落下各种以

角色头像表示的道具, 道具的效果 如下。

高项龙儿	每次球落在平台上时
造坂大 可	都可以重新发球 平台的移动速度加快
栉枝实乃蹇	平台变长
川岛亚美	球具有贯通效果
北村佑作	球的速度旋快
狩野薑	球变为3个

REPER

这是一款动作游戏, 玩家控制因为睡过头快迟到的大河。突破重重阻挠 争取在9点前到达学校。 游戏由3关组成,每关除 了要对付路上不断出现的 大河追求者,在关卡的最

操作		
	左右移动	
	拳攻击	
Δ	腿攻击	
1+△	勾樂	
1+4	旋风膛	
×	跳跃	
Start	暂定菜单	

后还有厉害的BOSS在等特着大河。



建筑体经表示

玩法和神经衰弱相同, 不过中途大河会 出现捣乱, 将牌的顺序打乱。连续配对能获 得更高的分数, 所以获得高分的关键是先记 清楚牌的位置, 然后一口气将可以配对的牌

找出。游戏结束后会有大河 根据分数作出 的评价。





因为采用原创制情,即使没有看过原作的人也能很好代人角色,并且多结局的设定也增加了反复游戏的动力。作为调味要素的TVIRA系统很有特色角色生动的表情使人有是在联典人交流一样的感觉,而不再是生硬的图片。

1111



初期的四场演唱会里,玩家将会分别学习演唱、跳舞、架子鼓、台步、吉他、键盘这六种表演方式的弹奏方法。之后在每个城市的演唱会之前都会进行一次演唱会的彩排(Henearsa),彩排的时间很短,基本都只是随机让玩家演奏六种表演方式中的一种。



▲虽然弹奏很简单 但是为了新手玩家游戏 还是配备了详细的教程。

(0)5是意义讲。

在演唱会举行之前,玩家都需要对演唱会现场进行布置,一切与演唱会有关的工作都将决定演出结束后的,评价。具体的设计内容就是舞台上的灯光、特效、装饰品以及舞台上的正、侧面背景,每个场地的素材都不相同,所以这也就避免了玩家因道具重复而产生厌烦感。

○5道线设计。

主角汉娜以及舞伴、乐队成员的着装全部都需要由玩家自行完成。汉娜的着装最为复杂,可细分为上装、下装、连衣裙装、鞋子以及饰品,其中饰品又细分为眼镜、耳环、项链、左手链及右手链,四位舞伴的着装则比较简单,只有发型和服装两方面;三位乐手则分为发型、服装及乐器款式一个方面。玩家在装份的时候尽量选择一些刚刚解禁出来的新物品,这样最终的得分会相对比较高。

9 战争线动物。

本模式中,游戏一开始,主角在美国的纳什维尔开始了她的第一场演出,演出成功后将解禁下一个城市,共有七座城市。 第一个轮回里玩家在每个城市只能演唱一首曲目,而当第七座城市的演出成功后又将绝红依次解禁各个城市的第二,首曲目,全部演出完毕后主角的巡回演唱结束。本模式中除了要在演唱会

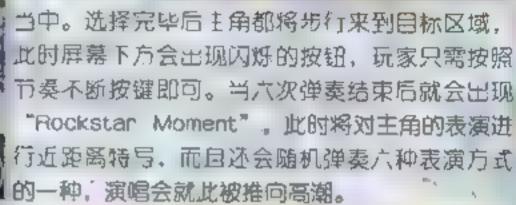


▲屏幕周围的线条即当前曲目的完成 进度。

游戏开始这六种表演方式的图标都将出现在屏幕上,玩家可自行选择,也可等待系统自动选择,但是自行选择可保证每种方式都能弹奏到。如果某次弹奏过程中出现较多错误的话那么该表演方式将不参与到



下 次选择



演唱 演唱部分的弹奏区为话筒形状,而按键则只通过方向键来完成,滑杆也可。该弹奏中会出现长按音符 需注意。

践舞 跳舞部分的弹奏区为舞台形状 与 其他弹奏不同的是,一次完成四个按键 的弹奏才能完成一组舞蹈动作 一般都 只需完成两组。该弹奏最好通过滑杆来 完成,因为除了上下左右四个方向外还 会有45度角斜向方向 不过完成起来还 是比较困难的。

架子鼓 该弹奏区为红色架子鼓形状,而按键通过。、R两个键便可完成,该弹奏中没有长按音符 难度较低。

台步 使用滑杆来控制主角的移动,再通过△□○×四个键来完成弹奏。台步表演需要满足三个条件、游戏开始时屏幕下方会出现三种颜色的收集槽,而主角所在的地面上会不时出现不同颜色的按键 每个收集槽都要集齐三个与之相同颜色的按键才行。

言他 吉他的弹奏区为吉他形状、弹奏部分 需要通过方向键结合△□○×来完成,方向 键为琴弦部分,而△□○×为拨弦部分。

健量 该弹奏区为键盘形状、弹奏部分只需通过△□○×即可完成、弹奏过程无长按音符 非常简单。

950 线级线线 1000

也许是厂商为了弥补短流程的不足故而设置了奖林收集系统、游戏中共16个奖杯需要玩家收集,只有个别收集条件较难。







上上确无误地输入各种按键指令,而 且所有与演唱会有关的工作事宜都需要玩家来完成,这些都将决定演出结 束后的评价高低。而评价的高低又将 直接影响到舞台设计及着装设计所需 素材的解禁。









1996年4月,一款名为 (Soul rage) 的街机在日本机房面世。作品的故事设定为16世纪,以世界为舞台。10名各有特色的战士为了争夺一把名为 "Soul Eage" 的传说之鲋,抒写了一段段血与泪、剑与人之间渊源流长的物语。

作为街机平台上3D武器格斗的先驱,游戏最大的特征自然是全员装备武器。参战的10个角色各自手持不同的武器、根据武器的种类来决定角色的风格,有日本刀、中国式长剑、单手创等万能型,有匕首、双戟棍、叉子等速度变化性,还有长刀、巨弧、斧子等力量型。除了各自流派与风格的区别外,有别于之前的3DFTQ(铁拳)、(VR战士》)的一大特点,就是攻击范围。将兵器的长度看做角色攻击的延伸的话,作品中角色攻击范围的差异则是有史以来差距最大的一数格斗游戏,特别是短兵器面对长兵器的距离战如何近身,长兵器面对短兵器的埋身战如何将其击退,则是奠定了系列以来无法割舍的最大特色。有别于传统的拳脚互对短兵器的埋身战如何将其击退,则是奠定了系列以来无法割舍的最大特色。有别于传统的拳脚互搏,将距离与范围之间的互动提高到了艺术适谐的境界。

同为Namco的作品,本作与〈铁拳〉一样采取了4键操作,然而又同SE GA的〈VR战士〉一样将防御键独立出来。A键为武器模挥,B键为武器级斩,K键为脚踢等体术,G键则是防御。除开器通的防御方式,另外还有将对手的攻击弹开直接制造反击机会的"弹返"系统。移动方面则是街机上第一款导入了将角色向画面内或画面外移动便能超过纵向攻击的"轴移动"系统,此后这个

一日耐久槽被清空、武器便会脱手,此局便只能用空手进行战斗。招式大量减少不说攻击力也极端低下,可以说是要极力避免的情况。另外,消耗一定更的耐久槽便能发动强力的必杀技。为了区别于"〈快拳〉系列"。本作的连接很少,对战的重心是放在玩家之间相互猜测的心理战上。喜欢连接的玩〈铁拳〉,喜欢心理战的玩〈SF〉(Soul Foge的简称),Namco称霸街机3DF To市场的市局可谓隔约。

一款好的格斗游戏,不管系统再怎么严谨再怎么懂得研究,如果人设有问题那也只能沦为三流。想象下以〈街霸〉的系统套上街边的地路流氓小混混马,特非主流在那里打来打去,你还有心思玩么?〈SE〉作为初代作品,很好地完成了人设这一课题。参战角色个个形象鲜明,御剑的自信与霸气、索菲蒂亚的温柔与坚强等都让玩家们得到了很强的代人感。而BOSS大海岛塞万提斯,举手投足之间都充斥着一股狂气,亦有不少玩家为其所折服。之后作为最终BOSS出场的Soul Edge则是邪剑意识的具现化,姿态为被火炎所包裹的骸骨,耀眼的光影效果给玩家们以强烈的视觉冲击传达着来自地狱深渊的恐怖。(真的很刺眼啊,招式都看不清楚了。)

在街机平台上取得了巨大的成功后。1998年12月,《SE》登陆家用PS主机。按照移植的惯例来说,缩水是肯定的——然而《SE》的移植却颠覆了这一传统。家用版独有的开场CO、将原作的世界和一人作用象表现得淋漓尽效、配合开场如同个人数性时段。但复如户特施义而力,我后更兴意

到燃烧的感觉将玩家的激情局或到极致的神曲,成功地吸引了大量非原作 ANS,为此跨入《SF》世界的玩家恐怕不在少数了。这首经典的OP当然也是实至名的,在9/年度入选了美国的S GC (APH9/co nonic heater,没看过的朋友都应该去找

oc ronic heater, 没看过的朋友都应该去找来看看。游戏本身的内容,追加了家用版专用的创 圣模式,在世界地图上不断与人对战,并满足战前提示的要求获得胜利(例如打出场外限定等),就能获得攻击力和效果与通常不同的武器。不断地继战、不断地增加武器的收减数量,最终以获得角色 酸强武器为目标,负圣模式就是这样一个将收藏要素与。练玩家的对战熟练度结合起来的新鞭模式。

除此以外,家用版还修正了平衡性,追加了角色服装、练习模式。以及满足一定条件就能使用的 隐藏第二 成美娜的父亲"成汉明",使得家用版的可玩性大大提高。

心识明

Vor.2:最初的街板版本为Vor.1。建度设定过高,特别是最终BOSS强到不像话以至于日本玩家集体抱怨"这怎么通得了关啊",因此在2个月后升级为Vor.2。Vor.2 版降年了难度,给全体角色造加了浮空技,从此才有了空中连接。另外Vor.1 不能选用。但是一提的是,是是原本是作为转版《SE》的静刻代替角色出现的。



《SF》大获成功后,粉丝们在享受对战的同时也难免对续作产生无限的虚想。2年的岁月过去。1998年7月底,新作终于开始投入机房。然而慕名前去朝圣的粉丝们不曾料到,他们会看到另一款完全不同的游戏。

与前作的(SE)相比,新作的画面效果提升那是理所当然,然而借着更换基板的契机,整个游戏都有了翻天建地的巨大变化。游戏的帧数大堰上升、操作性加强,角色的动作也因为引入了动作精捉系统而变得更加流畅和栩栩如生。核心系统方

面,配合动作捕捉系统带来的真实感,特别强调以现存并真实存在的剑技进行切磋,因此废除了前作"武器耐入槽"和"武器击飞"两个系统。另外非常重要的是,本作导入了日后一直被沿用的系列独有系统"8WAY RUN",通过简单地输入8个方向,就能使角色在30空间内持续进行包括向画面内外不同距离的自由移动。通过这种移动,可以避开直线的攻击,从侧面不断接近对手,或者在对手出招的瞬间直接绕到背后进行还击,在场边的时候快速的要与对告记不到的证置影響,从而实现了更加立的

告证,一跃成为了该主机上营屈一指的格斗大作。即使单翼国内,也有不少玩家专门为了《SC》而购买了当时并不健宜的CC。这次往OC的移植虽然制作时间不长,但完成度却是高得惊人,最大限度利用超越街机的CC主机机能,大量家用版要素追加(新服装、场地,以及能够使用街机版没有的角色塞万提斯),平衡性进行了大幅度的调整,使得对战性也提升到了系列中前所未有的高度。最有意思的是,抛开外接握杆这样的标准周边不说,OC专用的外接键盘好体感约每年吸什么什么的周边几乎都能全对应(90年代前的玩家应该都有印象,曾经有过日本的一个极限挑战观频就是用钓鱼等通关《SC》配高进度的街机模式)。这样密有诚意的移植方式在海外大受好评,软件大卖不说,还获得了以北美地区为中心的庞大海外粉丝群,为田后的续作奠定了基础用户消费层。《SC》时代无疑是系列摄辉煌的时代,称为"神作"名副其实。

的作战方法。8WR将之前3DFTG中形成定例的"上 中下段攻击以相应的防御进行对应"进化为"横斩 纵斩8WR"所带来的三择 8WR可以躲开纵斩的 攻击但却会被横斩所命中,真正实现了30的立体攻 防概念。另外本作还加入了聚成操作,可以暂时提 高角色的攻击力,蓄到最大的时候通常攻击和招式 的性能都会产生变化、但是中途受到对手的攻击效 果则会立刻中断。角色所拥有的招式也大幅增加。 连续两次输入相同方向能够出现不同于站立状态的。 新技,增加了"构"这样的特殊状态能够便出平时 不能发出的攻击。通过延迟按键的时间就能延迟攻 击时间点的延迟攻击,快速地连续输入不同按键就 能使原本招式发生变化的"扫镀"操作以及按住一 个攻击罐不放就能使特定的招式攻击力增强或者是 性能出现变化的"紊力攻击"。如此复杂名变的操 作使得本作的任意一个角色都在当时的3DF TG界内 期有可谓膨大的招式数量。

有了如此重大的革新,本作便脱离了"SF?"。 而被冠与全新的名字——(Soul Calibur):此后的 续作也相继被命名为(SC?)、(SC3)等,可以说 (SE)是一个先驱者。但(SC)则是货真价实的系 列创立者。

选用角色大幅增加,由前作可选用的10人直接增加到了17人。俏皮开朗的柴香华、老实认真的 KIII K、自信不羁的底喜志组成的亚洲三人组相信一定吸引了不少人的眼球。当然同时掳获粉丝们的还有艾薇做人的身材、图梦的狂气、阿斯塔洛斯的力道。另外值得一提的是(SC)开始就有了来自《铁



2002年7月, 等待了4年的新作《SC2》终于问世。

球的邪劍碎片形成的妖怪Charade 也代替前作剑圣的位置,成为了随机使用各种流派 的角色。Inferno自然也是不可缺少的。嘛,光影 效果还是那么华丽因此大家都猜到我想说些什么了 吧。其实自从剑圣与Charade登场以来,这位全身 帝人的家伙存在意义也是渐渐薄弱化了……

斯成为了可选用角色,一个酷似眼

相对于(SC) 大刀阔斧的变革,(SC?) 终于有个正统领作的样子了(播地)。系统并没有核心上的变动,8WR也是沿用了(SC)的基本操作。不过相对于前作来说,8WR的启动变得更加快速,纵新的追尾性能削弱导致8WR几乎简简单单又完美地走掉所有纵斩,横斩也不一定全能打到8WR.不过比起纵斩那是好用得多。在三择的"纵壳模"一项中,前作的"根据招式的力度来决定招式的相杀能力"被废除,直接被替换为"纵斩一定能打掉横斩"。小步移动中能够直接进行防御,弹返的障略化。场地变大等等均有改动,仔细分析后不难发现,这些都是照顾初学者的系统。因此不少初学者在试玩过后纷纷表示"很好很强大"、"角色跑得那不是一般的很有速度感"等等正面评价。

2003年3月27日、家用版本的〈SC2〉正式发 医。令人惊异的是并非登陆在哪一台主机上,而是 当时被关荒的"全平台间时赞陆"。PS2写Xbox不说,就连NGC也有份实在是意料之外,要知道NGC 的手柄是根本设法打FTG的……不过事实证明这样的全平台策略的确非常高杆。"不管在哪个机种上都能玩到那款游戏」"打着这样的口号,〉SC2〉的家用版三平台软件累计卖出了400万以上,特别是在北美和欧洲地区更是引发抢购狂潮。

但是,以上的这些变更点在上级玩家之间似乎并不受好评。特别是关于"模纵移"的三择的处理上,移动的过于强大。以及纵斩面对模斩的绝对优势、使得角色招式的追尾性能和纵斩的实用程度几乎成为了决定角色强度的最大要素,造成角色之间的平衡性难以掌控。结果算上日后的家用版,一共进行了5次平衡性修正(最初的版本和可是相当鬼苗、卡桑妹妹一个投技之后能打出近100的伤害。总面置才250啊)。不过就算如此、《SC?》在2003年仍然人选了第一届斗剧比赛项目、总的来说还是一款瑕不掩揄的优质作品。

如果你是一个从家用版才开始接触(SC2)的玩家,那么之前提到的那些缺点恭强你基本可以无视了。家用版的(SC2)平衡性即使相比街机的最后一个Ver.D版那也是好过干百倍的。而且比起街机版来,家用版不仅增加了大量的可选用角色(街机版、SC2)没有登场的索菲希亚与成美娜虽不能算是全新的角色),再算上三个版本各自独占的穿越角色三岛平八(PS2版,来自《铁拳》),林克、(NGC版、来自《寒尔达》),Spawn(Xbox版、来自美国漫画《再生侠》),Spawn(Xbox版、来自美国漫画《再生侠》),全平台的家用角色耐克利德、以及海外版满足一定条件才能开启三个杂兵角色——其实可以看作是蜥蜴人、黄星京与洛克。实际上家用版最终可使用角色为25人。这在当时也算是相当厚重的待遇了(街机只有16人)。

可选用角色部分,增加了使用西洋剑的没落贵族拉斐尔,双拐的风之萝莉培莉姆,同样为圣雅典 娜流的索菲蒂亚的妹妹卡桑德拉,以及代替黄星京出战的洪氏大力术弟子、躁动青年洪润星。塞万提





2005年10月23日、系列第四任美版发售 不过有短丁前任的是、《SC3》公布的平台竟只是PS2、关丁街机版则是只字未提……

本作的剧情由之前的"众人胜枪一把到"进化到了西格菲尔德与滚萃之间和缝不清的老老怨怨,总算使故事肯愿提升了一个档次。由于以家用机为首发平台,在制作初期便放入了庞大的种种家用个人游戏模式。比如今人路线分歧的故事模式,8战制的到CPU间关模式,在各种各样被奇异的条件下

战斗的竞技场模式,以CPU为模拟对手的世界锦标整模式,甚至还有将格斗部分与即时战略融合起来的编年史模式。街机玩家目流满面精写Namco不厚道,家用的玩家可谓高举双手齐呼万万岁 本来应该是这样的

然而实际的情况是,发售过了没几天,就先后传来噩耗——

是對性G快速輸入20%所屬中的操作 主要出現 在發性G快速輸入20%所屬中的操作 非要出現 所以對連的財候。用色源理達个操作可以强制 那消貨的財候快速V 其至可以制造出被弹逐方先子弹逐 亦行动的清稽场面。一个月后日原发售。明除了大部分 角色的V 但每每与新角色孔萨拉亞尔仍無有特定無 能保持VC操作。推于bus的基实性則。因外完度無限 使是否定该使用。最后效方各独立相不定定之

3 记忆卡记录服装的史上最强大著性 bug出表。

田版发售后出现的恐怖bug, 将无数的(GC) 爱好者指之门外。当你的记忆卡里有(SC3)部日 版编年史模式记录的时候,不管以任何形式移动或 者改变其他记录的场所或大小(就是说连其他避戏 都不能玩了, 旦更新记录就会改变大小、强踪记

录也会造成其他记录的信置变动》,都有可能引发任意记录破损丢失。Namoo官方公布的解决方法却只是"准备一张(SC3)专用的记忆卡",问题非常严重的。后来在日本地区玩家可以免费要换修正概(当为意次这么好过了,所信今可乃有不。玩

家因为这个问题不敢游玩(SC3)。其实在任热者们以身作则的牺牲下早已有了几个破解方案,一个是一些高人公布出了一个金手指,只要调好后进入游戏就不会出现破损bus,而且不用调第一次。第二个方案就是别玩编年史模式,其他模式随便你弄都不会有问题,唯独不要玩编年史,玩了也干万别记录。

不过抛开这几个令人不愉快的bus不说。 《SC3》本身也还是一款优质的作品。再次增加大量正选角色不说,根据游戏的故事模式的进行,可以不断开启隐藏的奖励角色,最终的可选用角色多达42名1再加上CPU专用的2名一共就是44名,堪称系列最大出场数1游戏自带了角色编辑系统,玩家可以给自己喜欢的角色任意编辑服装的颜色搭配,也可以自创全新的角色使用其中任意的流派。 系统的变动上,大大降低了前作8WR的启动速度,角色之间的攻防就更注重防御后的确反效果,对战过程变得谨慎。不过这样一来,拥有无确反大伤害主力技的角色就脱颖而出,成为了超强的角色,间接造成了选用角色的分级化。所以家用版的平衡性也是被广大爱好者所诟病的一点。

家用的调整告一段落了。但街机的玩家没有 沉默。街机版的消息一直没有公布,街机粉丝们

多

由于《SC3》前面的作品都未整有首发家用机、再移植至街机的经历,本次的移植在变化幅度上可谓历代最大。街机版和家用机版除了角色外形外,几乎是两个截然不同的游戏。两个分别玩家用机版和街机版的玩家想在《SC3》上一决高下,基本上是让贝利和张伯伦比谁玩球比较厉害了。

自发地组织了签名募集活动希望Namco不要忘记他们。他们的热忱最终收到了效果,2006年1月13日,Namco正式公布了街机版(Soul Calibura ARCAURFOLLION)的存在,并于同年4月3日投入使用。这也是Namcu与Janda合并为NJO后推出的第一款街机路戏。

(SC3AE)的可选用角色、大量排除了家用奖励角色后为27名、平衡性向上修正 —— 不过在弱化家用强大角色的同时漏掉了一个,直接造成了新角色雪华的强度跟其他角色完全不在一个档次上,因此在各地选用率出奇的高,以至于超越系列最易上于角色 國金爾占在民工头子的腐位上。最后本作也入选了2007年的斗剧。



(SC4) 登陆平台为户S3和X360, 画面效果的提升如同(SF) 到(SC)的那股震荡, 系统上加入了城槽与 击必杀系统, 让战局更加疑虑万变。支持网络对战, 身在异地的玩家们也可以格互挑战, 这也是只有权时代主机才能实现的功能。

角色编辑模式也是大幅度强化、保留前作的较装配件不说、原创角色的体格可以进行渴望、声线的音程也能任要降低独高、可谓达到自由的极限。可选用角色总计34名,加入了欧美大有人气的复数角色的尤达大师、黑武主达斯 维达以及其弟子安布伦提斯 不过一部分玩家始终认为星战的格周与中世纪欧洲格格不入。拥有众多举师要率的SC4果然不负众望、发售仅仅一周就卖出超过200万,彻底终结了(SC3)时代造成的不良影响。

本想这么说的,不过有关平衡性似乎还

不能令人十分满意。其他角色都能有非常漂亮的对局、唯独新角色希尔姆的招式设定过于霸道,操作的简易变实在令人无法接受,苦练其他角色1个月、打不过两天的希尔姆那简直是再正常不过的事了。另外网域的对战质量也有待高榜,同城的延迟还比较可以接受,但以国内的网络不到深极基本设法正常的游戏,不过这更多要归罪于国内的网络环境所以与(SC4)本身的质量不太能挂钩。不过无论如何(SC4)都是优点明显盖过缺点的游戏,我们有理由相信N30会将(SC31)做得更好。

- 主助予技足从 (SC1) 开始新 加入的系统, 即当4一味地被动防御 时,魂槽会都新变红乃至被打爆, 在被打爆的 瞬间,如果对方J按下 A 3 K O四个键, 就能对A发动 击 业杀(/ 当场判员)。该系统的出现使 得消极防御反击的打法受到威胁, 厂 奇也希望看到更激烈主动的战局。这 一理念随着 (SCL) - 击-外系起手技 的出现被发扬到巅峰。根据笔者的猜 测,合理的起手技应该必须切实地命 中对方才能发动 击必杀,如果被对 方防御住则判为无效。这样做的好处 是,在 (GC4)中 日角色的成槽临近 被打篡的边缘。玩家就会完全舍弃防 御; 而一击必杀起手技则限制了这种 以拼命来自保的"野蛮"做法 成槽闪红时,不啻是防御还是进攻, 都有被一击必杀的危险, 迫使玩家合 姓物研电争出招 或以"似甲"模式 课槽已是的方式自保。





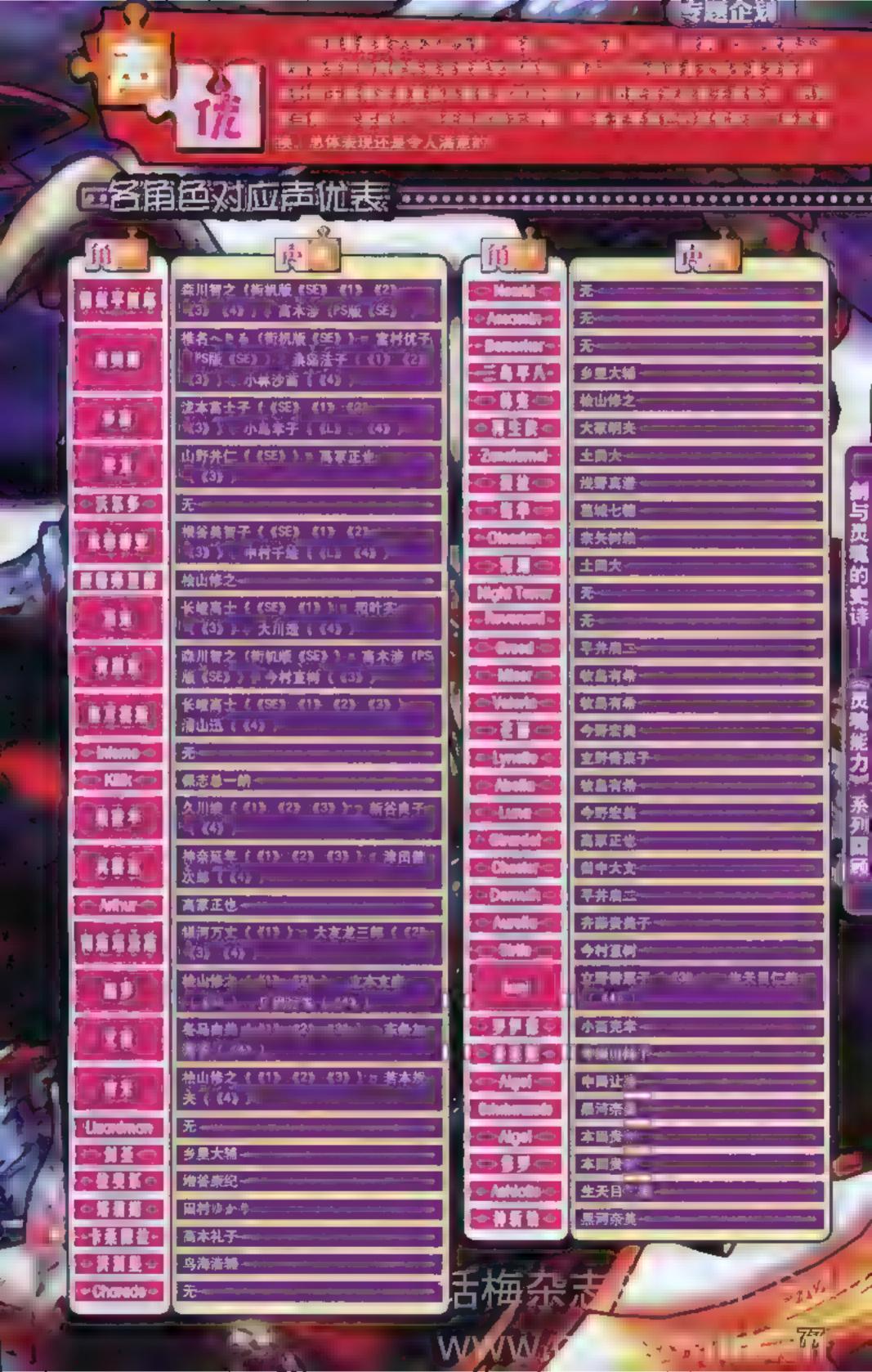
除去以上正统的。 IC以外, "(SC) 系列"还于2007年11月20日在W, 王机上发生过一次《录成能力 传奇》的30过关类ACI 游戏。操作对应双截根, 可选用选格菲尔德 翻倒、多喜、索菲蒂亚 阿斯塔洛斯与来自(他乐传说)的男主角罗伊德进行游戏。游戏本身的难要尚显中规中矩, 但最大的问题是使用双截根游玩实在太消耗体力, 整个游戏过程中作要不断的把控制器左右上下挥动前列后缩以应付流水般源源不

类的杂兵。这是一款标准的FANS问题戏,从服终来自玩家的评价看,它的季纸并不能让人满意。

技上。推出G

说句玩笑话, (灵魂能力) 制作组真是 群 相心的孩子。在制作 (SC2) 时,就有玩家经常 "无意"发现招表里没有的招式。比如: AK 聚.就 后的4KA、三段聚沸后的2338,尽管实用件很 低,但激发了玩家寻找隐藏技的兴趣。事实表明, (SC2) 不仅是隐藏技最多的一作,还是隐藏技设 定最为合理的一作。部分一度被视为逆失的隐藏技 「如阿斯塔洛斯的无影投、御剑的K 62加顿、FAK 的"宿"指令简化、塔莉姆的"微风"构》、在可 塑性较高的系统支持下都找到了有效的应对策略。 然而, 前文提到的 (SC3) 的 (C (O225), 则是 完全颠覆系统的恶性GUO。虽然在游戏发售初期还 育人坚持称之为秘技,但这种毫无操作要求和发动 条件的"秘技"除了夸张地提高了单招的伤害值 外, 于技战术的对决毫无用途, 更重要的是, 它废 除了系列灵魂系统之 的"弹轰",使得招式发生 较慢或劣势较大的角色更难逃被 路压制的仓声。 虽然当时美洲的玩家都倾向于"存在即合理"的说 法、不过到2007年,美国各地比赛已经明确禁止使 用VC。

到了 (SC4) . 由于平台的变更使得玩家可以 方便地在线更新,恶性BUC终于滑失无踪。不过, 备受争议的"宁振"JUC也时不时遇到玩家的埋 怨。所谓"空振",即明明攻击已经成功作用于对 方,但系统却对于不加理睬, 犹如击打到空气。具 有代表性的列子是卡桑德拉的1K在正面无法对蜥蜴 人奏效、而如果VOL O正在版6C的弹返动作时、 1K也会宣振。之所以说这种情况是否算恶性3-0 还有待商榷,是因为造成空振的原因还有如下两种 可能性。1 厂商制作时故意留下的特殊角色相性。 2 因为判定范围的细分导致空振的错觉。《SC4》 对攻击判定与之前作品完全不同,以前作品中角色 的有效受创范围是若干粉糖的面,比如角色的手臂 **与身体、在腿与右腿之间的夹角是完全算人受创范** 围的,只要能模糊地命中该范围里的任何一个位 實, 攻击使都算有效。但 (SC4) 则让受创范围更 加贴合角色的身体轮廓。导致不少空振实际上是攻 玉点与受创点失之交臂所造成的,下面就看NHO 在 (SOB)) 里見否对耳略 E 3。



来自其他作品里的一腕儿们

一〈灵魂能刀〉系列" 自第一作诞生起就备受瞩目,其中的2代和4代均为] 户放得比较开的两作,有多名来自其他作品的著名角色容率登场。除此之外,外传(灵魂能力 传奇)中也有采目本社〈他乐传说〉的男主角罗伊德容串登场、虽然这名红衣少年也算是个晌当当的人物,不过比起2代和4代中的那些耀眼的生物来,还是得退避一舍。

Namcc在发售2代时实门在当时,大主流家用机上的全平台战术,并且最为直调地在外表上给它们加以区分——那就是每个平台上都专门加入一名客串角色。PS2平台为来自《铁拳》的拳豪三岛平八,NCC版为任天堂明星林克,Xbox版则是在美国人气绝高的再生厌。这三名角色各自的形象也折射了一大平台的特色。传统保守、传统求变。个性张扬。《SC3》发生前,就有心道消息称《鬼型》的但丁要客串新作,弄得玩家心理难福,最终被证实是虚传。《SC4》发生时尽管仍是一大块时代主机,由于NCC的尼继者Wi走的道路与另外两家完全不同,使性性能大幅落气,因此只有PS3和X360获得了发售权。这次新加的三名角色都来自《星战》,除了安布伦提斯是双版本均可直接免制的角色外,PS3版用户想使用尤达大师、X360版用户想使用需或主,都是需要付费的。至于8月底发生的《灵戏览力、破碎的考虑》更有人气成神牵托斯的加盟,无论实力还是格表现都大为违跃。

是自为了智慧王统角色而敬意将他们弱体化。无论是制度,还是玩家都戏谑地总结。"来自其他作品的容跟角色必定是无,放于使用吧。"

者 對 打死 老 則 書

经常听到新人玩家喜欢这样抱怨 "我已经绝了××星期,招表、连技部背得很新。没想到前几天约一个朋友对战,他选了某个锁皮的角色,只用瞎按 两 招就连胜了我N局。"以此写宝《灵魂能力》是 个"乱拳打死老师傅"的游戏。实际上,这样的抱怨存在于很多。10、为何《灵魂能力》会如此突出呢?

"乱拳打死老师傅"无疑含有疑义,这意味着 该游戏的偶尔性大战平衡性差。在2,10中,对 决的双方均是在立图中混取一次性的大伤害输出。 比起初学者,有 定基础的玩家能够连续压制住对 方,并熟练带入连接。初学者不但出手机会少,在 混战中即使能成功择到对方,也无法进一生追加, 继续循环被压制。因此,21 ,10虽然有门盛,可 临内临外都秩序森严。《灵魂能力》则不同,门槛

78



专题企業

的3B、真唇志的玉冲钩中K和KK 择、阿斯语洛斯的6K等等。般如看到这篇文字的你有着相同经历,不如先反思 下自己是否抢断和防抢断工作做

学者也可以快而有效地扣除对方HP。除了A、B、

投技外,还有一些性能优秀、发动简单的招式也容

易打死"伪老师父",如闽剑的2KB、西格弗里德

得不够。在劣势帧下,不妨多使用2∧和弹返,优势顿下适当放弃大下段、大中段的上择,以A和U

中止对方的"乱拳",维持自己的优势帧。

外的实力高下是极为混沌的。仅仅记熟招表乃至赖数表而不加实质建解,往往会产生某些"执念",比如,"我已经比较会打了,出招要一板一眼";"劣势帧下绝对不能动,优势帧下对方 定不敢动","坚持以连技打倒对方"等等。这些想法的共通点,便是没有"抢新"的概念。

遇到初学者时,对方毫无意志的A 它和投技不仅有良好的压制效果,更会在你想用大招 择时将你抢断。这和投技又刚好可以形成最简单、同时从某种意义上最强的 择 即便是不会连技的初

通角色所上级者向



话梅







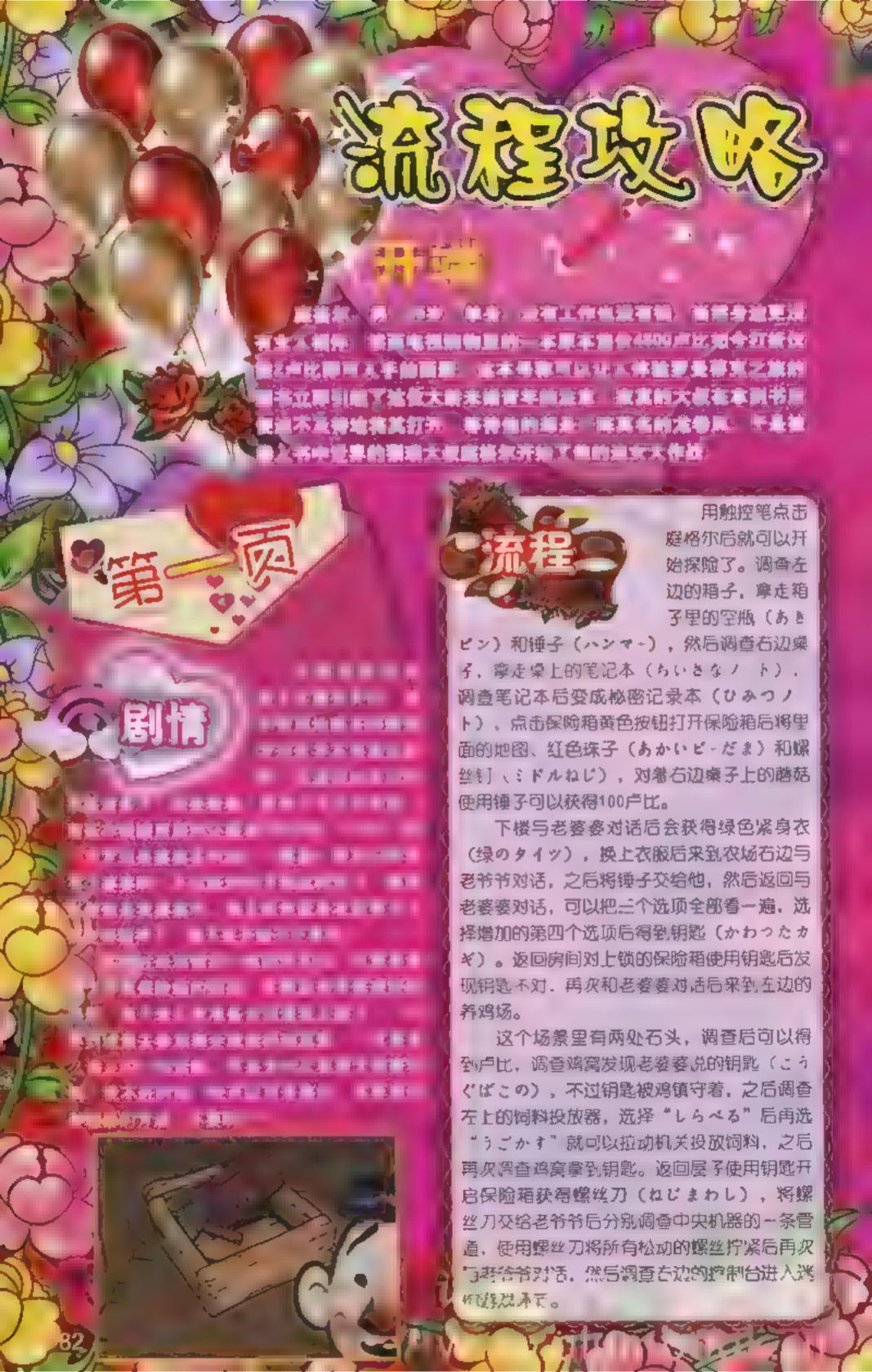


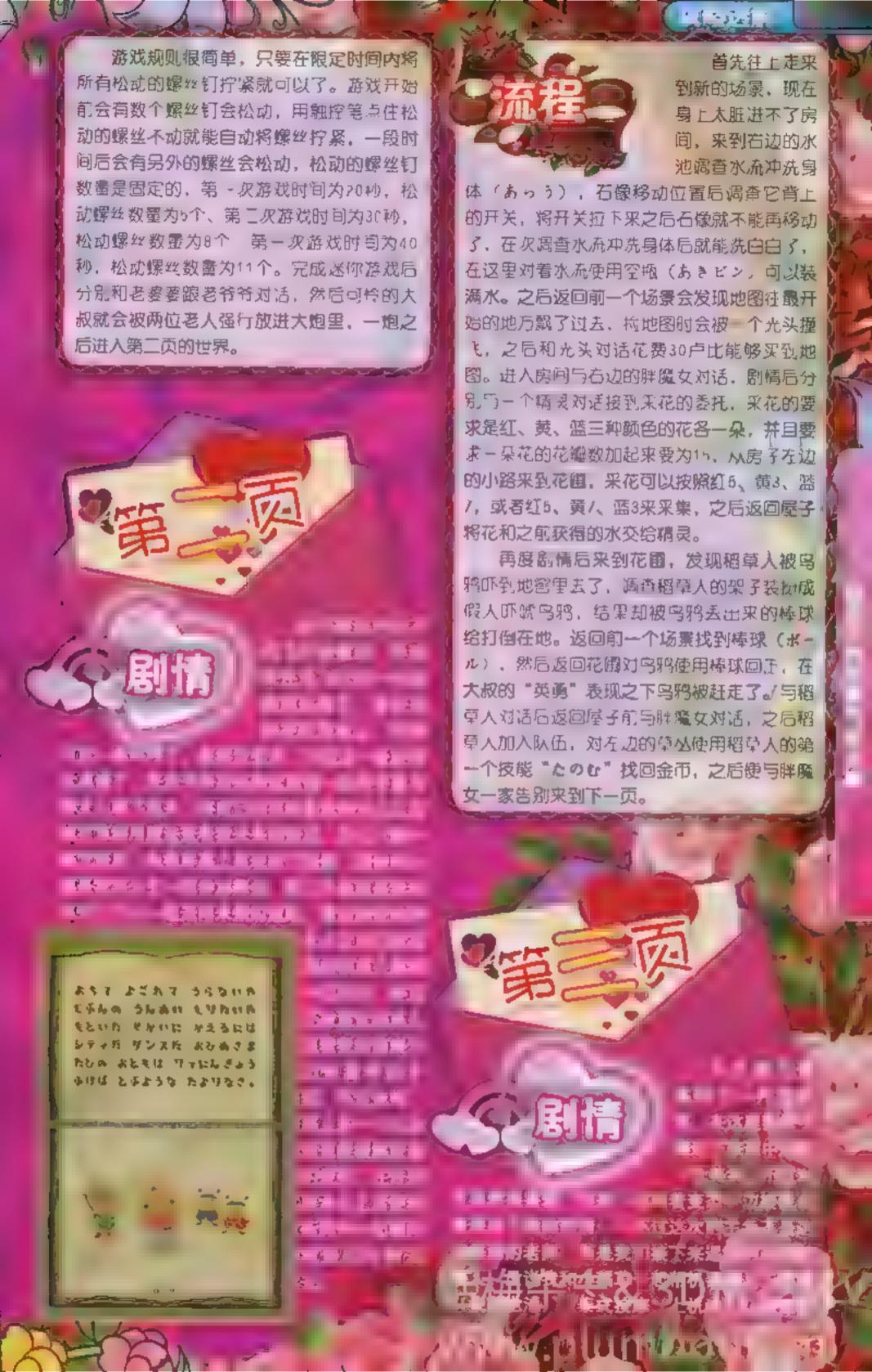
记录点与据仙火

世世世









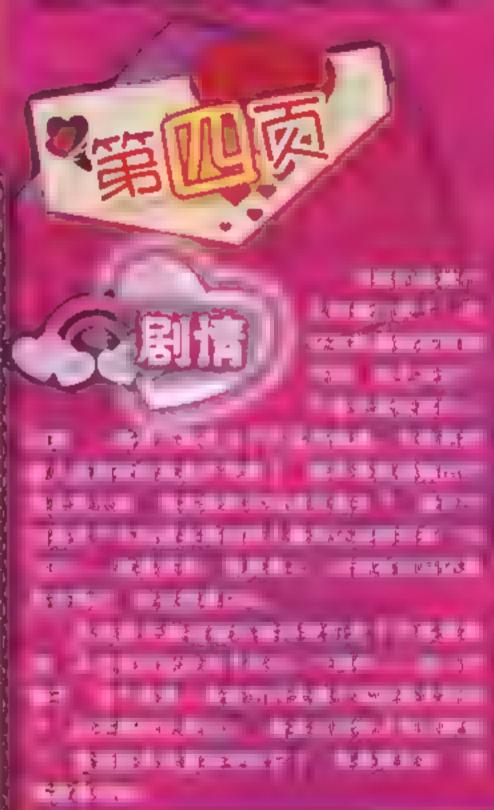


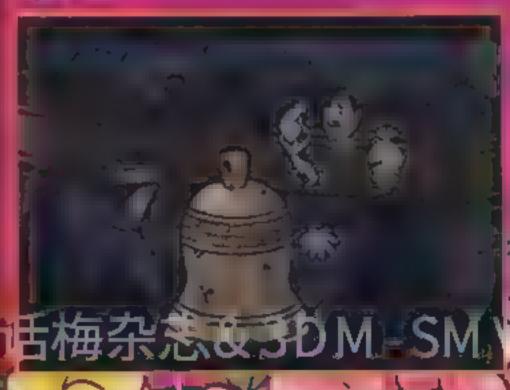
流程多

打开大门往 前走。河边发现落 水的猴子、对猴子 使用稻草人的第二 个技能"ワラ"

執悉弹号的操作并射掉玉米人手上的5个目标后结束训练,之后使用弹号将房间右上方的钥匙给射下来,调查后获得钥匙,然后来到飞行器下方场景使用钥匙打开储物箱后进行调查获得油泵(ボンブ),返回记录点用弹号射树上的乌鸦后获得第二节电池,将烤熟的玉米交给地藏可以完成秘密任务,途中的靶子可以用弹号进行射击,获得卢比。

返回机器人处将她背后的 玉米拿出来 (はずす), 再将电池放进去, 之后将背后的 盖子关上(てめる), 影情后机器人径直离开 了玉米地、来到桥上再次遇到机器人和她对话,最后来到飞行器处发现机器人突然动不了了。与小屋的主人对话将油泵(ボンブ)交给他、使用油泵装满油瓶的大叔却一不小心将油瓶掉落到了旁边的小洞里。这时候突然发现超草人不见了。返回记录点遇到被乌鸦抓走的稻草人,接下来就要使用弹乌将乌鸦击退,乌鸦被击中后速度会变快,击中三次后结束战斗。来到小洞处让稻草人进洞拿出油瓶(オイルさし),然后对机器人使用油瓶、剧情之后进入下一页的世界。







跟着机器人一直往前走。用態 控笔点击路上的草 控笔点击路上的草 丛可以获得卢比和 各种栗子。途中下

从断桥处往右走,调查树后使用机器人的第三个技能分析"ぶんせき",继续前进来到二颗树的地方发生很大的动静。返回之前有大脚的地方发现新道路。沿着地图所标记的方向前进,在一大片圆形草丛的地方调查下方的草丛发现新路,进去之后来到一个破屋前、调查丛发现新路,进去之后来到一个破屋前、调查地上的纸获得爱的传单(ラブやのチラン),调查破屋内红色的树枝后会掉出一堆书、调查覆上面的节获得恐怖故事(これ)。通查在边的瓶子会海东西飞出,再调查地上的物品获得软木塞(コルクセン)。

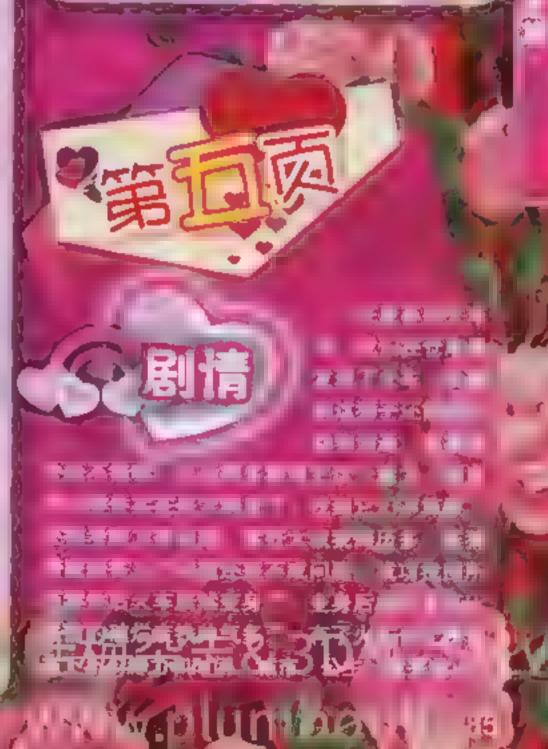
返回记录点后再前进会遇到躲在大种里的狮子、对狮子讲二灰恐怖故事就可以将他吓跑,不过狮子强大的力量正是我们需要的。继续前进来到地图在侧的屋子前,将四种不同的栗子交给这里的地藏可以完成一个秘密任务。调查屋根部的小洞让稻草人钻进去,之后开门进屋调查下面的窗子将窗帘拉开,然后调查桌子上的围裙口袋掉落出小钥匙(カいきなカギ),来到破屋使用小钥匙打开上锁的箱子发现火柴(マッチ),对着破屋旁边的铁桶使用火柴可以获得户比。

返回之前的屋子使用火柴依次点燃 元根蜡烛、调查红色盒子可以获得绳子(ロイ),使用弹号攻击狮子头后狮子逃走、地上的饮料器下去有搞笑剧情、来到破屋前,得查尼股,然后使用机器人的第一个技能踢那个屁股,之后让自己去给那个屁股最后一击(ととめ),狮子再度逃走。来到水塘处、调查水里的出气管、对出气管使用软木塞(コルグセ



ン),然后跟着地上的水渍追到圆形草丛的地方,使用弹弓攻击最右边的草丛,之后需要大家仔细观察狮子所在的草丛移动到什么位置,连续3次打中狮子所在的草丛后狮子再次逃跑。来到有一颗树的地方,对树下的树叶堆使用油瓶(オイルきし),然后再使用火柴(マッチ)点燃树叶将狮子乘下来。

眼睛被無到的狮子慌忙逃窜掉下山崖, 采到断桥处使用绳子(ローブ),然后不断点 击下屏所显示的 "TOUCH" 图案,由于狮子 太重根本拉不上来,与机器人对话选择最后一个 选项后机器人加入拉绳子的队伍,将狮子救 上来后狮子加入队伍,然后往上走来到之前调 查过的树的位置让狮子使用第二个技能怪力 (かいりき)将树推倒,对狮子讲恐怖故事 (これいばん)后,完成这一页的冒险。





点击远处的犯 鸟,之后便可以花 钱购买地图了。往 前走来到站台处, 调奋站台下方破损

的画可以外后面的空格处找到徽章(うんてん レバッノ),破烂的时钟下方吊着电池 用導 弓射击电池后就可以在沙发上捡取了。往右走 采到被杂物挡住的铁道,对杂物使用轭子的第二个技能,清理干净后会冒出一只鼹鼠,对鼹 鼠使用狮子的第一个技能可以让狮子翻译鼹鼠 说的话,调查树下的花丛可以得到帝香缸的二 色至(かおりバンジー)。

返回站台处朝盛色铁轨方向前进、在这里会遇到一个拍照的眼镜娘,不过依然是被大权"英俊"的容貌给吓跑了。调查铁门然后使用狮子的第二个技能、狮子被吓跑后再调查铁门可以找到橡胶手套(ゴムてぶくろ),打开水龙头将盆子装满水后使用带香味的二色董(かおりバンジー),然后再使用空瓶(あきビン)就可以得到带花香的水(アロマウォター)。

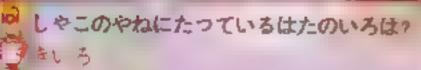
再次来到嚴嚴出现的地方。爬上高台 (のまる) 后对狮子使用机器人的第一个技 能,将狮子抓回架后对狮子使用橡胶手套(ゴ ムでふくろ),然后再回到铁门处使用狮子的 第一个技能。进门后在左边的箱子上拿到探照 灯(ひかるシグナルランブ),右边的柜子上 面拿到帽子(しゃしょうのばうし),之后坐 上火车,在右边的旅行袋里发现钥匙。

返回站台往左走、对这里的地藏使用将带花香的水(アロマウォーター)、然后调查地藏对它进行洗刷(みがく)后可以完成秘密任务。使用钥匙打开大门、进门后调查左边的抽屉可以拿到方向盘(バーハンドル)、返回大车座位上对旅行袋旁边的装置使用方向盘(バーハンドル)、拉动方向盘启动火车后调查中间的装置、影情后开始寻找逃走的零件。





千大文作。十二萬人十十五十五千雲 量世上子化 个小气之是此为军人 世世三个打一个好 个零件 21 27 5 # V 1 R N 1 1 4 之后。下了《文书》的《孔方》句。 7 + 7 くて エ、 ラ ちま中央手ちてな · 克 ,,有工人产工作) 技术会员 一下字" 11, 至 4 // 274 11 · 2 表 5 年 日 技 + 2 一 表 本 · 人名纳 在人生。美国 并 4, 1 + 2 + 5 + 10 + 1 本71 Y 不易不 , 二方人, 本有个类体 する も しょうかん こがすれても非力能 1 とせんだいろったは我生きま 外 内存在 内在内有特定道 "我们



こ しゃこのあかいかんはんのひょうごはな んてしょう?

ノモアつつかり

ロ デスクのうえにおかれたたべもののあき ばこ。ピンクいろのキャラクタ とともにか かれたキャッチコピーは?

むあさた くっとけい

O コ-ンばたけのオ-ナ-ピ-タ-おじさん。お じさんのいえにあるにんぎょうのなまえは なに?

プリンぼうや

い このえきをまもりつづけたいだいなえき ちょう。さてえきちょうのなまえをフルオー ムでおこたえください。

プハンア オライ

a このえきのなまえはなにステ-ショ

7 t .1 -

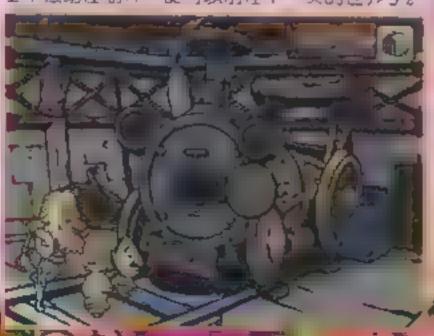
のひきだしのもつともちかくにいることり はなにいる?

多步为

第二阶段的问题是固定的, 答案是 751VL1098, 这样就收集完所有的零件了。 返回火车座位对零件进行安装,零件安装的 位置如下。

ガネヤン

将零件安装完毕后和最上面的零件对话。 之后火车开始进行华丽地变身。变身完成后上车 拉动控制杆、不过发现无法启动、适查人车头然 后使用狮子的第三个技能把人军推出房间 再次 上车拉动控制杆 便可以前往下一页的世界了。





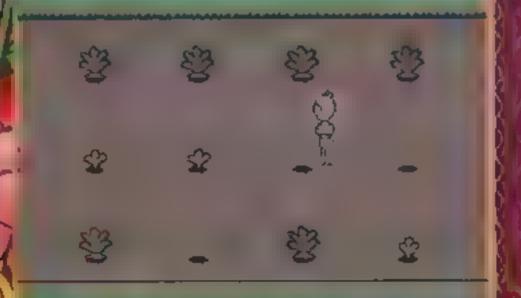
对话,之后调查中 央的圆盘与零件扩 ス対话后拉动控制

杆停住火车。往前走在村子门口遇到女孩,帮 她抬起地上的果子、被强迫吞下果子后继续前 进会发现这里的女性见到自己就会躲起来。裁 缝店的风车上有个光头,看准时机点击他后就 可以实地图了。

顺时针绕村子一圈, 在铁桶旁与丘比特 大叔对话, 之后丘比特大叔会教我们记录女性 资料以及送礼的能力,接下来在游戏中与女性 对话后就可以选择"ブッシュ"就可以送礼讨 好女件了。不同的礼物有不同的属件,送礼时 变心等 据方广的 語记 好进行本地自) 近择,争丘 比特大叔那里买上各种礼物开始权实村 4里的女性同胞吧。

送礼将女性同胞的好感度奏齐一颗心后就可以和她们正常对话了,目前村子里一共有6位女性、和她图上方田边的大妈对话(はなす)后选择"はたけしごと"可以玩拔萝卜的游戏,稻草人只能抓蚯蚓、庭格尔拔大蓼卜的速度很慢、机器人拔大萝卜的速度最中且不会被红萝卜电,狮子拔萝卜的速度最快,但是被红萝卜电到后等待的时间也最快,促梦卜是很好的赚钱方式,应该优先贿赂大妈然后拔萝卜赚钱买更多的礼物采贿赂村子里的其他人。

将全部六名女性都贿赂完毕并和所有村 民对话后, 调查水果店(蘑菇女所在地) 旁边的香蕉堆、花30戸比买到香蕉(バナ ナ),然后和花店的老板对话选择最后一 个选项开始邂逅,往右走上高台对树上的猴 子使用香蕉(バナナ)、猴子下树后再放狗 去咬猴子(けしかける), 之后捡起地上的 假牙靠去交给裁缝店旁边钓鱼的老人、帝狗 故书后回去和花店老板对话可以获得金钱.. 不过散步太浪费时间, 因此不建议用这个方 法赚钱)、和老人对话后得到鱼竿(つりざ ね)和鱼类记录卡(スタンブカード),之 尼便可以在村子里的海点钓鱼了。想要钓鱼 首先要选择稻草人玩拔藜卜游戏收集各种颜 色的蚯蚓,各个海点的鱼对蚯蚓的喜好不 间, 当浮漂沉下去后立即点击屏幕就可以成 功钓起鱼, 要注意, 当风车没有转动的时候 是不会有鱼上钩的。将鱼卖给老人可以获得 户比以及该种类鱼的印章,收集完全部的ED 量可以完成秘密任务。如果之前和蘑菇女打 听过有关于フルーツ的情报后就可以将钓起 来的蓝色的角交给她,剧场后完成这一页的 故事。









跟随水果店老板娘来到种子店, 在老板娘的帮助下 终于见到了美丽的 种子店妹妹依欧娜

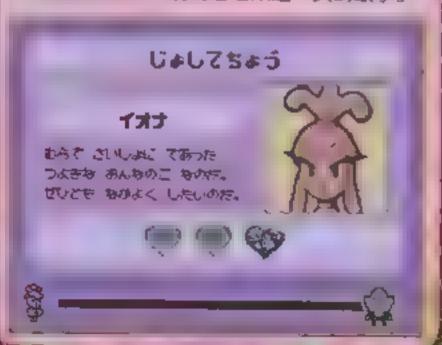
(イオナ),送礼达到-颗心后和她对话获得依欧娜的信(イオナのてがみ)。离开射遇到一个绿衣男求爱者、来到花店区域 调查绿衣男右边的听筒然后使用依欧娜的信(イオナのてがみ),然后输入"マサル",接下来来到之前遇到猴子的地方,讨好出现的妇人并和她对话后获得はたけチケット,返回种子店将はたけチケット交给依欧娜完成第一件委托。

包旁边的老太婆对话后选择"はい"。 杨庭人争见得以。第7加入队员、未到村广请 香高大的树后使用猴子的第一个技能获得坚硬的果实(ポコナッツ)和草帽(むぎわらばうし),返回种子店和老太婆对话换回稻草人,之后将草帽还给水果店右边的人,然后在花店左边和他对话开始捕捉蝴蝶(ゲッコーチョウ),当屏幕出现感叹号的时候用触控笔连点屏幕就可以成功捕捉了,之后将蝴蝶(ゲッコーチョウ)交给侬欧娜完成第二个委托。

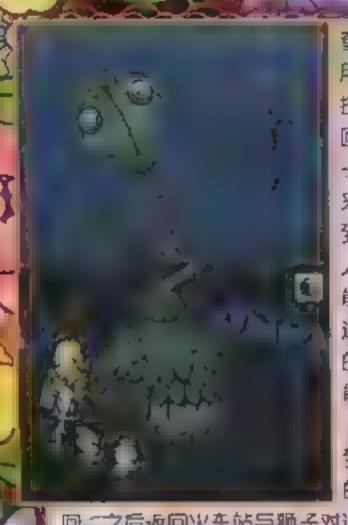
最后便是要到迷宫里寻找种子(ガッリンゴのタネ)了,跟着依欧娜来到她图上方记录点的位置,进门后坐船来到岛上。进入遗迹后和右边的男人对话就可以进入迷宫探险了,柜台的十字键可以花1000户比购实,购实后就可以在迷宫内用十字键移动了,不过用途不是很大。不建议实。小地图黄色部分表示宝物。红色部分表示出口,迷宫一共有三层,在限定时间内脱出迷宫就箅获胜,在迷宫里获得的金币可以兑换成户比,其中我们要我的种子(ガッリンゴのタネ)就会随机出现在迷宫的种子,只要将迷宫内的宝物搜刮于净自然就能获得,基本上有足够的时间完成迷宫。

章到种子返回村子时已经是晚上了。来 到花店附近发现依欧娜正在和胖女人吵架,将 种子交给胖女人后绿衣男出现,并捧了一大把 鲜花想要讨好依欧娜。之后来到裁鳞店的海原 安慰依欧娜,然后和花店的小精灵对话打听关 于花的消息。往右走在高台摘花(とる)交给 花店的小精灵,然后另一个的魔女出现,对好 她后并将花交给她。这样她会给庭格尔一个气 球(ふうせん)。自动回到第二页。进门讨好 胖魔女后将花交给她,之后就能随意使用气球 前往已经通过的任何一页书中的世界了。

使用气球返回第七页,时间追述到依欧娜 送众人上船之前,由于种子已经人手,因此直 接返回花店处将种子交给依欧娜,来到高台处 才了解到原来绿衣男打算用1000000户比收买这 里的女主人得到种花的权利。将绿衣男赶走后 对上壤使用种子,剧情后结束这一页的故事。







剧情后回 到村子将所有 的同伴全部召

\$ 7 1 1 F 7 7 2

2 2 2 2 2 2 2 3 3 4 4 4 4 4

TOTAL SECTION OF

回,一之后返回火车站与狮子对话,与依欧娜 告别后就可以上车前往下一个世界了。



途中再次被骑马的男人陷害。倒计时开始后要赶紧拉动控制器停车。 下车后对机器人使

用狮子的第一个技能将她拔出来,然后再让庭格尔将埋在垃圾堆里的机器人的头给挖出来(とる),将头重新给机器人装上后往上走,使用机器人第二个技能调查开关,然后拉动开关(きりかえる),上车后前进,在2号站台拉动开关后继续前进,在0号站台发现开关被锁住了,调查中央的标志后继续前进。8号站台拉动开关后前进可以到达一个有稻子的平台,可以从稻子里拿到下一个区域的地图。返向6号站台再次拉动开关往前走。途中的每个站台都需要拉动一次开关才能顺利前进。

在4号平台下车后进到屋子里,狮子被蜘蛛吓跑后可以暂时不管它,调查右边白色的柜子然后使用机器人的第一个技能,读完笔记的所有内容后掉出一张纸条(メモ),纸条上写着5595这四个数字,调查门右边的电闸后对锁输入5595后开启电闸的开关,出门后对带电的开关使用橡胶手套(ゴムてよくろ),之后坐上火车一直前进,在5号站台拉动开关后再继续前进就可以来到下一个区域了。

在C站台下车。调查右边闪光的地方得到特殊礼物为ようとっきゅう8然后进入洞穴和开关上的人说话(はなす)。接着往里走,打穿的女工人是可以贿赂的。和工头对话后接到寻找50个炸药(ダイナマイト)的任务。在门口拉下开关后乘车前进。H站台打电话时选择第一项会给火车增加一节运货的车厢。途中的各台不用点开关。火车到达D站台时下车调查红色的箱子拿到炸药(ダイナマイト)。之后对石堆使用狮子的第二个技能。将石头扔进D站台的坑里,之后再放一块石头在火车后面的车厢上,一直前进来到G站台(中途不用拉动开关),将石头扔进坑里之后继续前进。途中的炸弹记得拿了。

回到D站台后给火车补充一块石头,在E站台将石头扔进坑里,然后一路前进搜集完炸弹后返回C站台,将炸弹放在工头旁边的盒子里,起爆后隧道被成功炸开,同时隧道里的灵魂也得到了解放。和隧道外的老人对话后返回隧道内,调查地上闪光的地方获得0号站台的钥匙。乘坐火车自动返回0号站台,使罚到产生动开关后就可以乘车前往下一页的过去了。





· 法程 ·

和卫兵对话 选择"dv",港 口的丘比特大叔 和里有新物品,有 闲钱可以去补充点

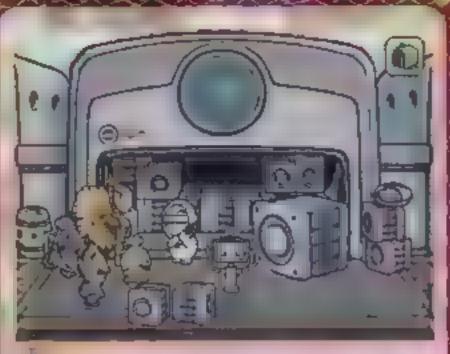
道具。进入右边的房间先在右边的桌子上拿一张申请表(もうしこみフォーム),之后将申请表交给与左边站台工作人员并填写"ンティ",然后与中间柜台出现的女人对话。被卫兵赶出门后贿赂卫兵以及中间柜台的女性,交谈后得到消息要去找女人的儿子シーシータャル。

出门后丘比特大叔处更新了Lv2的商品,不过价钱都比较贵。往右走穿过机械区, 语查 黑猫可以购买地图, 继续右走上楼梯后左走遇 查地面闪光的地方, 用礼物贿赂突然冒土菜

的老太婆后得到一把钥匙(需要用上2的商品进行贿赂)。然后从女卫兵处往下走来到地图的左边、左走来到人力区,调查木箱后使用狮子的第二个技能,之后水手会请求狮子帮忙搬运货物,继续往左走和带安全帽的人对话,然后将刚才得到的钥匙交给这个人,之后对盒子里的小鸡使用机器人的第二个技能,戴安全帽的人要求机器人留下来帮忙辨别小鸡的性别。

继续往左正发现绿头发青年,与他对话 后输入"シーシ ちゃん"。再和他对话选 择第二项获得工作情报,往左走调查公告栏 旁辺的邸包获得报纸(オレしんぶん 31ご >>)。来到机械区,使用弹枪攻击建筑物的 上方。分别按中心、旁边、中心的顺序来弹 剧,完成暗号后黑衣男子出现并获得代理人 的记录1(エージェントのメモ・176。从 有小丑的地方往上走,在钓鱼点将空瓶装满 水. 然后对穿短裤的男子旁边地上的六角形 图案图水,之后黑衣男再度出现, 剧情后来 到人力区中旬仓库与黑衣男子对话得到代理 人的记录2(エージェントのメモ・2)以及 找错标记(めじるし), 使用找错标记(め じるし) 后点击黑猩猩就能找到错误、接下 来需要再找到这个港口里五处和之前不一样 的地方。从右到左分别是船上的骷髅海盗、 男孩左边栏杆的刀叉、负责接箱子的壮汉水 手、招財猫以及"シーシーちゃん"左边的棺 材, 找完之后和黑衣男子对话得到代理人的 记录3 (エージェントのメモ・3)。来到天桥 使用望远镜、观察中旬有两个洞的云彩后黑 衣男子出现并获得代理人的记录4(エージェ ントのメモ・4) , 与小丑对话, 然后按照シ ングル、ストロペリ 、スプレ チョコ、カ ップ的順序选择后发现小丑的真实身份、来 到人力区中央仓库再次和小丑对话后进入仓 库,看完游戏规则后返回就可以开始玩打老 鼠的小游戏了。

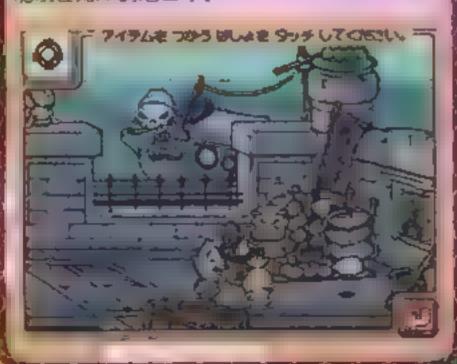




游戏一共有3个回合,每个回合都分为杂兵战和BOSS战。杂兵站只要攻击和照片上外貌相似的老鼠就可以了,BOSS战则需要攻击和照片上特征完全一样的老鼠。其中第二回合的JOSS战要等老鼠接过身之后发现背后的标记后再进行攻击,第三回合BOSS战要攻击离子会伸长的老鼠,要是攻击错误就会CAMIOVIN。

成功完成三个回合的游戏后获得工作证明 书(おしごとしょうめいしょ), 乘坐气球返 回第八页, 在和变异树战斗的地方接受记者的 采访, 之后返回第十页与机器人和狮子对话后 分别获得她们的工作证明书, 往左走在公告板 的邮包里拿到有自己照片的报纸(オレレんぶん 31ごう), 返回港口的房间将工作证明书 交给中间的女职员, 之后再将盖章的证明书交 给右边窗口的职员获得通行证(バスボ)。

出门后稻草人的金币被一个小男孩抢走,路追到钓鱼点与男孩对话后来到小丑处实冰激凌饼(アイスモナカ),然后往右走经过夫桥来到中央仓库将冰激凌饼(アイスモナカ)交给摆弄机器人的水手后获得玩具机器人(マングロボ),返回将机器人交给男孩就可以换回金币子。路过办证的地方会自动发生剧情,之后稻草人学会第二个技能,返回火车并将通行证(バスボ)出示给卫兵之后就可以上船前往对岸的港口子。









対话后往左 走,稻草人这时 会器队看表演。和 稻草人对话后选择 "いいえ"后归

以,然后点击窗台处的售票员选择排队(ならぶ),等排到自己的时候售票员却因为下班了不肯继续买票。与左边的绿衣男对话后发现售票员是个势利眼,再次与售票员对话让稻草人使用第一个技能 金币(メダル),于是势利跟售票员与上开始进行售票。当叫到稻草人名字的时候大家发现稻草人不见了,同时不见的还有刚才在旁边进行表演的小丑。往左走调查地上的小丑衣服后对大门使用狮子的第三个统能。进门后发调稻草人被自马王子掳走了,众人双周锋心机走下装梯未到了沙漠,结果没

走两步就因为缺水倒在了炒漠里。

被机器人教回来后返回火车站与別下火车时背旅行袋的人对话,然后来到高台处向他询问沙漠行进的规则,之后他会要求我们去找到他想要的甲虫(クワゲータ)。返回车站,点击在售票处下方有异常草丛,之后甲虫会飞到屋顶,调查售票厅上方的木牌就可以将视线锁定在屋顶,然后使用弹号将甲虫射下来,返回将甲虫交给旅行者后得到水壶(キングオブナいとう),之后便可以向沙漠深处前进了。

蓝色喷水的花调查后可以补充水分,与怪物战斗后获得的石币可以在水池处消费实水,卖地图的光头会在战斗时随机出现,选择攻击(たたく)后再选择付钱(ルピー)就可以拿到这里的地图了,让狮子使用第二个技能推开石门(需消耗100格水),先来到右边观察神像上一种颜色的位置、之后分别找到二个只有一种颜色的神像,将它们头上的颜色调整到和之前的神像一致,然后再调查三种颜色神像左边的按钮,按下按钮后来到下一片区域。

一开始就捡到一封求救信,调查U型山脉中央闪光的地方获得右币并进入战斗,只需要用弹号攻击棺材的嘴,等它张开嘴后再次攻击嘴就可以完成战斗。继续前进在右上方尽头处捡到探险日记(たんけんにっし)、返回U型山脉右边让狮子推开石门继续前进、过桥后在流沙河边花费80个石币过河来到下一个区域。

吊桥处一只猴子将把手给拿走了。往右走追到猴子。与猴子召出来的水母战斗后继续往下追猴子。第二次与水母战斗后在上个区域的最左边再次堵截猴子。这次终于与它进行正面交锋了,看似强大的猴子只需要用弹弓攻击它的嘴巴就能让它原形毕露。胜利后捡起地上的把手(くるくるクランク)。在吊桥出使用把手,过桥后先补充一下水。然后连续打开三道石门后继续往左上走就可以进入村子了。前





进至有益、红两个按钮的地方。调查墙上的 石板后跳上蓝色的按钮,选择"いいぇ"后 大门开启。

继续前进和红皮肤的人对话,他会问你 手持长枪的人数,回答正确后下楼梯继续前 进,在尽头和两个小孩对话后都选择でいい え"后获得火柴(マッチ)和灰(は以)、 然后将从左往右数的第3、4、6、7号火炬点 燃,其余的用灰扑灭后来到下个房间。被女 孩撞飞后先到右边和老人对话,然后往回走 贿赂女孩,之后返回满是羊的地方。和女孩 对话后要求找一只能挤奶羊,女孩的说法是 尾巴长耳朵短的就是能挤奶的,不过按照这 里的规矩是反着说话,因此正确答案就是找 一只耳朵长尾巴短的羊、剧情后得到奶(含 ルク)。开门后往里走发现被捆在石头上的 稻草人,使用狮子的第二个技能帮助稻草人 解困、剧情后将奶(ミルク)扔给巨大的怪 物。接下来的问题按照"はい"、 え"、"はい"、"はい"、"ほい"、 "いいえ"、"はい"、"いいえ"、"は (· * 的顺序来回答,答错一题就会GAME OVFR,完成问答后重新得到金币,之后进入 下一页的世界。

沙漠里達到的報物內底污油。	
捕蛇人	要战斗需要消耗20格水、按照捕蛇人
	前方罐子里蛇出现的顺序点击罐子。
	正确后获得石币
水母	任意拉动(ひきぬく)其中一根触
	手、如果拉到了连接蓝色植物的触手
	则可以补充水分
仙人掌	四只仙人掌中其中一只的行动和另外
	三只不一致,找到后用弹弓攻击,判
	断正确后获得石币
木乃伊	使用狮子的第二个技能, 之后连点屏
	幕 胜利后获得石币



得地图。往右走,

和记者对话后获得当天的报纸(オレレんぶん 35ごう),与蘑菇女対话获得录音帯(カート リッジ 、ICY)、再往右走发现旅馆工楼有人 用望远镜偷窥。调查旅馆发现暂时进不去,返 回记录点处和卫兵对话后使用稻草人的第一个 技能,看到金币后卫兵给出一张旅店消费卷 (やどやケ ポン)。

来到旅馆先贿赂楼下的老板娘。之后将 旅店浩费卷(やどやり ボン)交给她换取钥 匙,来到二楼与架设望远镜的人对话后使用望

远镜看到了美丽的公主,然后调查右边的门发 班铝影打不开房门,之后再调查左边的门和椅 子. 慮藏者就会把椅子搬开。深夜再次使用望 远镜观察公主,发现公主被人下毒,天亮之 后来到记录点和卫兵交谈,然后往右走和记者 談话后获得当天的报纸(オレレんぶん 36ご 2),进入旅馆后和窗子旁边黄头发的人对话 后得到3张纸条、接下来就要往返之前的关卡 来给公主配制解药了。

首先来到第九页。进洞后将纸条一(そ ざい1のメモ)交给老人后获得药材(デトッ クサン、然后来到第一页。先往右進将空撤装 满水,然后将药材交给屋子里的黄色精灵,加 T后得到解毒茶 (ドクケシひゃ), 来到第六 页,将纸条三(そざい2のメモ)交给钓鱼的 老头后获得攀色钼(シャーケベイト),然后 前往第十页海边使用露角短钓鱼、调查器鱼后 获得編串的牙齿(オメザメのキバ): 来到第 四页,和老树交流后帮它找到丢失的果实。6 个果实的寻找方法如下:

5. 74 . 5 5 6 * , * n' 21 2+ 2 1 1 10 1 3 11 11 # , 1T T 4 严 中母子首 四月月 | 中野上させがなり (日本 、を持了)駅

将所有的果实还给老树后获得第七枚果 変(デクシチ) 幷且完成一个秘密任务, 然 后来到第十页与港口门前的シーシーちゃん对 话, 之后来到海边与墨镜男对话后得到名片 (にわしのめいし)、将名片交给シーシーち



やん后跟随他来到海边,不过墨镜男的拒绝 让シーシーちゃん十分沮丧。到天台将第七枚 果实(デクシチ)交给シーシーちゃん,然 后再次来到海边与シーシーちゃん对话后选 择")ス"、"へりカン"、"じんめんじ ゆ",返回办证处发生剧情并完成一个秘密 任务,再次来到海边时发现树已经长大了, 并且得到了新的果实(ココちゃん)。返回 第四页将果实交给老树,趁它流泪的时候用 空瓶装满眼泪。

返回第十二页将药交给黄头发的人,和卫兵对话后就可以进入城堡里了。一直往里走. 及待路就从在边的房间爬到屋顶,调查断桥处的机关并转动(まわる)出现新的道路,然后乘坐电梯来到1F 与黄头发的人对话后得到特效药(とっこうやく),进入房间后对公主使用特效药(とっこうやく),救醒公主后自然就是送礼。剧情后进入下一章。







通过望远镜看过公主后出门来到 大街上,发现街上 到处都乱糟糟的/ 人群见到自己都快

速跑开, 来到城门发现原来是有人打扮成自己和 同伴的模样在城内境破坏, 连守门的卫兵都被那 四人即负得够呛。城内的卫兵赶来之前对方就逃 掉了, 结果我们成了替罪羊被关进了牢房。

和门卫说话后然后选择偷听(ぞぐ),然后返回第十二页、丘比特大叔那里有到了新货,有钱的话可以买点Ev3的礼物备用。赶走旅馆门口的猫、然后调查/洞使用稻草人的第一个技能按到一枚戒指(だれかのユビワ)、进入旅馆赚累来头发的女性、之后将刚才找到的戒指还给她、与右边吃鸡腿的三人组对话后获得骨头(ほね)、出门贿赂蘑菇女的狗。将骨头给狗就可以打破被封锁的心,之后便可以送礼物进行贿赂了。

贿赂完物之后返回第十三页和女节兵对 话,女卫兵为了感谢庭格尔帮她找回戒指打开 了牢房的门。出门后一直往前走, 在雕像处遗 遇白马主子、与他的战斗随之展开。一开始将 视线往后, 调查钉板左边掀起木板的地方, 使 用稻草人的第一个技能让稻草人来到大机器人 背后,然后凋香插头再次使用稻草人的第一个 技能将插头拔掉。接着王子会让大机器人举起 大锤,调查大锤后使用狮子的第三个技能。然 后点主屏幕将机器人掀翻,使用螺丝刀拧掉机 器人底部的一颗螺丝,大机器人拿出喇叭时使 用稻草人的第一个技能钻进喇叭里,接着使用 螺丝刀拧掉第二颗螺丝: 大机器人拿出火焰喷 射器后使用机器人的第一个技能将火焰反弹回 去、使用螺丝刀拧掉第二颗螺丝; 最后使用狐 子的第二个技能将磁铁上的机器人拔下来后拧 掉最后一颗螺丝结束战斗。

从侧门进城前,王子使用火箭筒再次阻挠众人前进,在众人即将被巨石压扁的时候, 狮子挺身而出托住了巨石,进城后狮子脱离队 征。李子东夏躲过卫兵的视线继续前进,站在 小型不动的卫兵要整他说话的胡侯从他视线的

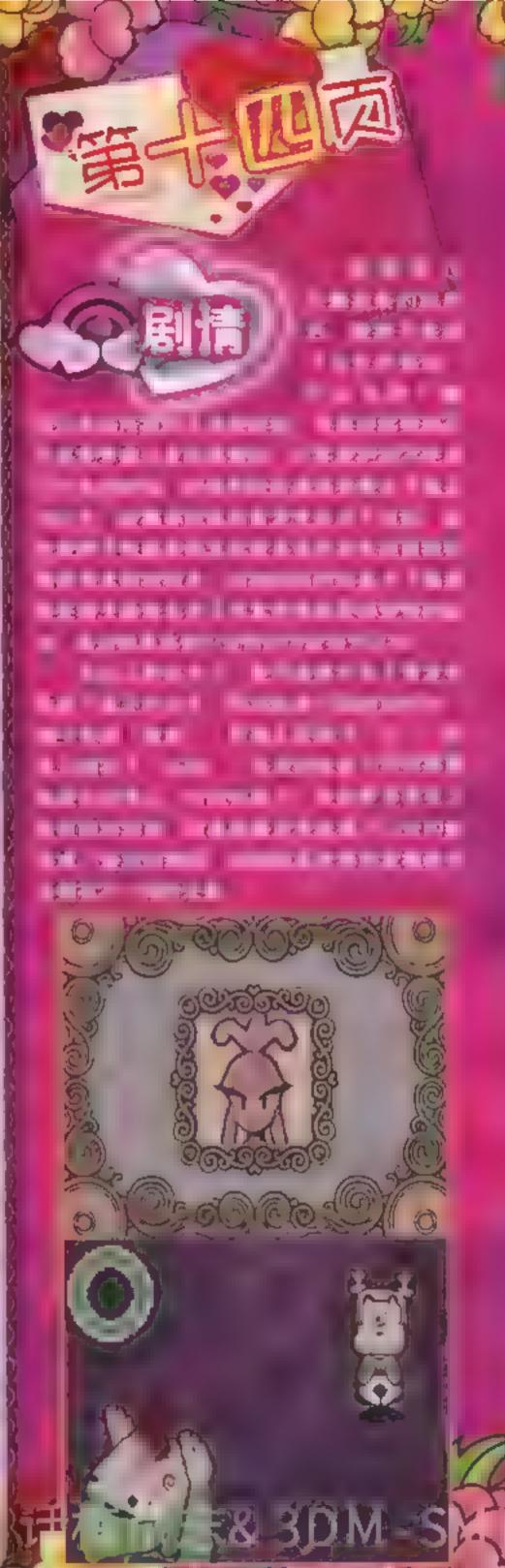
설년



反方向前进,来回走动的卫兵要在他背对我们 最远距离时才能前进,第二批最后守门的卫兵 在移动后视线会向下,因此要趁他移动到我们 躲的柱子方向的时候赶紧跑到另外一根柱子背 后去,然后趁他说话的时候进门。

在右走然后来到地下室、凋查墙上的坡 链选择第一项将电梯放下来、剧情后看书、 找到哪鱼的方法,然后将特效药(とっこう) やく)倒进装饵料的袋子里。取出(として 是一个人的第二个技能,带上手套后调查电 慢,然后用触控笔来回在电镀身上滑动。在 给电梯充电之后乘坐电梯选择第一项,减多 给电梯充电之后乘坐电梯选择第一项,减多 的用地络后选择"ナンクル",之后机器人 自己为导体连接了电源,此时机器人也算是 拥有了自己的"心"。

来到顶楼后先对窗户使用油瓶(オイ ルさし),然后打开窗户(あける)吹灭火 蝌、趁卫兵点火附続道他背后调査(しらべ る) 放兵器的架子, 然后将架子推到(たお す) 砸量守卫。去开门时发现门被锁住了。 然后凋嗇(しらべる)量倒的卫兵找到領 匙、将地上的绳子(ローブ) 捡起来后开门 出去、对左边的特钩使用绳子(ローブ)两 次都失败后, 稻草人会将自己和绳子绑起 来, 再次使用绳子后就可以控制庭格尔过桥 了* 在绳子上走动时每走一步身体都会失 去平衡,因此要快速点击提示的按钮来恢复 平衡,同时也要抓紧时间快速到达桥的另一 头,不然稻草人会因为坚持不住而松手的。 过桥后给稻草人松绑(ひきあげる), 可是 这个时候后面的卫兵赶来了, 为了大叔的幸 福、稻草人最终选择了松手、虽然庭格尔到 达了目的地,可同伴一个个离开了自己却令 他怎么也高兴不起来。最终来到大门前,在 公主的帮助下终于进入了舞会,接下来就是 最后的战斗了。





先用LV2以上 的礼物贿赂吧台第 的女人,然后从她 口中得到关于舞会 的消息,不过先要

返回以前世界将跟镜娘和老师的关系提好了才能隱利完成之后的舞会。首先来到第五页,从 火车停放的地万来到地下室,首先将特殊类礼 物ちょうとっきゅうB送给她打开被封锁的心, 然后就可以送礼进行贿赂了。贿赂成功并搜乱 完这里的物品气来到第一页,在小屋前洒路老师,之后就可以返回第十四页参加舞会了。

从酒吧处的侍者那里拿一杯酒后就可以进 人舞抱找女性跳舞了。首先要在人群中寻找上舞 所显示的女性,找到之后双击目标开始与绿衣男 进行比舞,只要模仿对绿衣男的动作即可。

第一次 ← → ↑
第二次 → . ← . ↑
第一次 ← → ↑, →
第二次 ↑、→、← ↑
T ← ↑ → T 9FT → ← → ⊢
↑、←、→、←、→、↑或→、↑、←、→、↑、→

元成舞会后终于见到了公主,可是公主当众宣布要嫁给"英勇"的庭格尔,就在我们的大叔正想一亲公主芳泽的时候,机器人、狮子和稻草人出现在了众人面前并揭穿了假公主的阴谋。接着黄头发的女人毒倒了国于并筑架了公主,当然我们"英勇"的大叔自然是毫不犹豫地跳进(とびこむ)传送阵,接下来就是最后的战斗了。

进入传送阵发生制情后会根据之前和五位女主角的好感度来决定最后战斗的中户,敌人第一阶段会不断召唤出动物来攻击我们,蜜蜂可以直接攻击干掉,毛毛虫要对其满巴攻击8次,蛇要攻击它的头部,不过要注意蛇等上出现的毒蛀,当青蛙跳过来的时候要迅速干掉,其余宝利时间就要不断攻击召唤师颈部桃志时近的区域给她造成伤害,打掉对方第一条曲之后进入第二阶段的战斗。

第二阶段要攻击对方来上的黑心,手上召唤出来的照片要及时打掉。不过不能攻击公主的照片,将对方中户减半后召唤照片的速度变快,并且许多照片一开始是公主。过一段时间后会转变成召唤师,在攻击黑心的同时要注意照片变化的情况,每次将对方的中户耗空心就能结束战斗了。

战斗结束后返回王宫、对国王使用特效 到(とっこうやく)后终于圆满完成任务、 不过随着黄发女的落败、我们的大叔留在书 本里的时间也不多了。胖魔女开启了回到现 实世界的通道、一直往右走到传送阵区域、 为了完成大叔的愿望、五位女性都愿意和庭 格尔跳上最后一段舞、接下来就由大家自己 选择舞伴、さそう)完成最后的舞蹈了。







- Literalia Lateralia

剧情介绍

本作在關懷方面并没有 完全变代电影的具体情节点只 是提取了其中的特种解队如 何州级眼鏡蛇组织春伸计划 的这一过程是对于整个事件 的前圆后果游戏中部只字术 美亚可能是为了符合耐液的 具体内容电子派体组织等眼 複蛇《Copra》。企图征服 數界。廣風、A.R.S、集团重 电出现了复数并与限键轮进 行合作。美国政府为了保卫 国家面组成了特种解队—— G.基。Jaco 部队由大名成员组 就是张击方式及能力都各不 相同。而在M.A.R.S.总标。 Hawk特率。Burkhari博士以 派Breaker副指挥官将全程协

助特种部队进行潜入工作





海绵中等特件都无法完成。游戏以完全的情况视道医现在个游戏场景。这样的视频是大的好处就是视野开阅。无论做人从那个方向来都一清二处,没有使用的水面或器都只有两种,主或器和到或器,使用方面都相同,只是或器种类及像为不同。主或器局于普通的特别型,有看不错的连续对告指示。则或器之多是根据的炸弹之具,不过等水使用后都会有一个冰和时间,无论是看也这是享到,都没有血有医疗。有它在是到水面对,并基层固会出现在也免孕。此是有这些成绩说明之后是的流产者,此而不是要都作之后来到安全的地方进行可发或者从人们不停进行选择。从而是不是水面的情况下进行两类。死亡后可以更新这种方面,并是死亡地点发扬。但是自复活的水效用完全,就会会任务更致,只有这种方面,并是死亡地点发扬。但是自复活的水效用完全,就会会任务更致,只有



南兵站/小哨房

都是敌人根据地。倘兵站是一座地面上的出入口,而小哨所则是地下通往地面的出入口。当主角靠近后,哨兵站和小销所中都会有源源不断的敌军出现,一昧与他们交锋其实是没有少要的,玩家可在第时间将哨兵站一小哨所全型推毁,推毁后,该处就不再出现敌军。



安裝传輸设备

玩家在游戏过程中,很多关卡的主要任务之 就是要在敌方的各个网络终端上安装传输设备,这样dreaker副指挥官就能获取很多对攻克敌方要塞起着重要作用的信息。具体就是控制主角来到网络终端处停留 会即可,无需使用炮弹进行轰炸。

分子转移机

分子转移机 (The Mass Device) 是跟镜蛇组织拥有的-项高科技技术,使用射敌军郎拥有

表甲车/坦克

装甲车和坦克之类的铺助车辆在游戏中出现比较助车辆在游戏中出现比较少,但是威力却大得惊人,防御力也很高。十字御控制移动方向,b健是主武器攻击。车辆上,Y是副武器攻击。车辆

在使用主武器攻击时得小心操作,每次连续射击的时间不宜过久,如果一次连续射击使得弹药计数器耗空则此时十分危险。故军只要稍微攻击我方使会死掉。而副武器则相反,使用起来非常实用,使用副武器后副武器的计量槽会包复得非常快,而且副武器的攻击力很强,对于哨兵站或其他敌军建筑基本都是一击必杀。

加速装

加速装是敌我双方都拥有的特殊服装、拥有加速装的角色可在游戏中随时进行速移、且在速移过程中、对方的所有普通攻击基本无效。所以玩家可借助此特殊能力,在受到猛烈攻击时进行回避或回血。敌军方面只有少数种类的敌军才拥有加速装、并且会自行利用此能力对我方攻击进行防御。

瞬移能力,能够瞬间出现也能瞬间消失。在特种部队与眼镜蛇进行对抗的过程中,总部通过利用 在极方网络终端获取的信息渐渐研究出了该项科 技,正算从后期解放人适的关节生有局到。





M00 Guard Duty

MAAS的叛军们正以其武器研究方面的最高水平与名为"眼镜蛇"的恐怖组织合作中,危害可想而知。而现在我们所要做的就是与MARS领导驱子密切合作,试图将这些不法分子镇压到底。MARS组织的CLO Adam Burkhar、博士将携程指导我们。Heavy Duty将再次担负看可Baroness的重任,Baroness是特种部队与眼镜蛇在最近一次交战时抓获的。

本美中只有himy Date 名角色 (以近期 Ham 東京東京原教教内 (本学教 著寄任美 不料環境総写以経療。 (4、東方升策交線 東教管理亦被控制 支討 技術物の 2の来発地質に2、使用調賞著等石 増炸形 进入室内美術管理 資金人運的漫画

M01 Bears Paw

为了营救Hoavy Ly并否明银镀蛇器统组织的调果、特种部队的几名成员被派往阿拉斯加的 Joan Sinaweed Minamon Min

M02 Genesis

为了从眼镜蛇军队手里等回臺地控制权,我方就是"高要先行控制基地的安全防护系统。基地的安全防护系统的网络都是分开的,所以此点要在每个网络终端都安装传输设备。另外Cenes s是研究具有危险性纳来技术的重要基地,于万别乱开火。

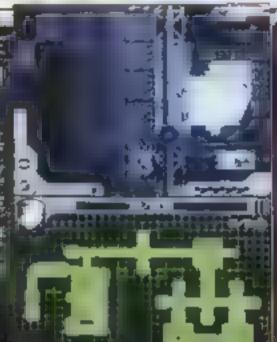
北侧安装传输设备。出实验室缓缓向地图左侧 画行。 李寶宝就是基地的净化室。其中 皇育两作明天站。 型后来到地图最北侧的实验 重 数军火力李常猛。 尽量避免靠近绿色纳米 塔集中区 以免章军火力将增击中面形成大规 作。 此时成先将入口处的指挥合被坏。 再迅速 即在李霄军与两方面的第一个指挥台被坏。

Bailout M03 🛚

Heavy Duty被囚禁于基地地下层某处,这些曾是纳米研究人员的生活区域,但是现在似平已 经成为眼镜蛇组织的希狱了、我们要尽快找到Hoavy fluty并将其营救出来。

入口处有两直 料用炮台将哨兵站依次臺ຸ鄉 接下来进入下 小安全问题此时得知Heavy Day已经越激而但表了

内的推挥合作型 军台的具体位 等它们全部炼 全门从而到达Heavil Duty所在区域



Snow Valley M04

在救出Heavy Futy时,男爵夫人已通过简谷逃回蛇巢。而通往蛇巢惟的路便是那段由墓地 开始延伸的雪谷、且谷内早已布满敌兵。

本关中Heavy Duty配到队伍》题《兼的复击为满藻 此关有五位角色可以选择。本关金

小哨所,但何关难度不高,流毫也很嫌。将两 座能源站機器后便到达蛇巢入口。

Viper's Nest M05]

原来眼镜蛇组织是利用分子转移机使得他们的士兵拥有瞬移能力。利用特种部队成员收集到的 章便可禦魯进入敌方的卫星系统,从而拥有周敌军相同的瞬移能力。

2的同时还要不时发射炸弹才 起東 再往前到达提点 特散單全部

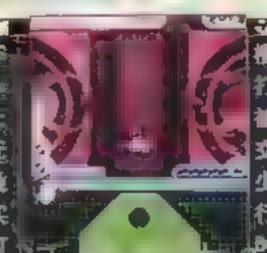
- 片首行 - 全中有很多小嘛!! 病灭后即可操控对方坦兜 | 2 后的任务就是在5 分钟的侧计时内开着坦克前往拥点三将该处的4 淮中会有很多路1 知果堤 **非被攻击过度也是全直接Garnet**。Over的

I NOW THE RESIDENCE

BOSS战 The Baroness

我方人员正竭力黑客进入对方电脑,但信号似乎受到了干扰。因而无法获得任何有用信息。而 Baroness正在策划新一轮导弹恐怖袭击,我们得尽快将其制服。

一场对付Baroness的BOSS。 效的黑防护盾的漏点(自己的弹簧也是无法穿越的。所以Baronuse在实 施攻击的时候就会取消禁护服训于是我方便可 测用这个机会进行攻击。当屏幕上方红色的



AND SECTION OF THE SECTION OF 表尽的 Beroness 发射程序亦 t关闭。注意在与80SS 制定会不时出现不 e读接Á键进 燃后主攻

1

102

imbook.en

The second second Rolling Thunder

Breaker通过中转卫星已经破译了部分有关分子转移机的程序,很多信息基本都能同埃及 那边同步。通过侦查发现埃及区域内已有大量军用设备,而特种部队所要做的就是密切查探 M A · I S 组织在埃及的所套行动。

点一。此处共有三度明英站。**全部销**量后再来。 到左上角的能源的 "将其推致后安全们打开" 在网络结婚安装传输设备后重题原处坦克上。 继续前往报点三型此处有两座哨兵站和示燃料。

本关开始Shipwresk加入队伍。一维广全部销载后返回坦克。最点三入口处有两 本关中主角会获得于新坦克。来到《梁联络塔必须要搬载》旅后将区域内的三座哨 「探站和两座联络塔金部销数后连回坦克」 此时 得知附近还有个隐藏基地。继续驾驶坦克前 进一到达最后一个摆加一下车将几个哨兵站全 和 大发 是过来。

Investigation

又一个秘密基地拔鹿爾起、特种部队的总部通过卫星调查得知这个秘密基地是一片巨大而复杂 的地下隧道,密室也很多。此次的目的是要弄清楚敌人在埃及这片两克沙漠中的行动目的。

多的杂类而已建第三间客室有不度) 间密宣内有两度哨兵城严密宣右侧角落有令排 唯得 - 炸雞后来劉皇丽的网络蜂蜡安装传输量 6. 之后来到第五间密重:"唐宣中央有幸福火 力咸塩的複弹维命 非常难对付 避货在速售 腓進的同时攻击∐将**炮台推囊后第大阀密宣**的 安全们打开。此处只需干掉几个永兵等等是第 七间密室中有一股哨兵站。密室中央有一架可 操作模弹炮台—此时总部已经得3 的安全门无法打开二派 8 室中 - 将密室中央的模弹炮台推取后再在两 则的网络终端安装传输设备。东侧的安全但便 会打开。

来侧密室中会遇见名为Nee-Wiper的新亚 **B将其齿败《如果一味与之硬战会很吃力》**

乔始的两何寄宣都只有为<u>赖不严接下来进入内</u>重。兼近人质后总部即会使用分。 子转移抗将人质量定。北侧内室中还有两个人 《解解集馬分子转奪机出現故職》 維維往物 准尤部行进工北部第一间密室中Neo-Viper再次 而且安室右侧还有一脏哨兵站。特北前

(4) 内には関することによることができませんがあります。

第二间密室门外 蝌蟆下方的两座 哨兵站推戰后安 金门即会打开 蹦后进入第三间 密宣』此处将 出现两名Neo-Viper↓建议操 作主角站在走廊 入口处进行攻 击。以便红屏时 可及时回到走廊



M08Canyon's Edge

MARS 的叛徒们欲为眼镜蛇组织发明一项新技术,于是他们使在埃及各处寻找Apep庙宇 遗址,以获得某种制作原材料。目前遗址已被他们找到,我们沿着大峡谷悬崖边往上走即可到达 质址。

Apep's Temple

Apep之眼是一块巨大的宝石,体型约有了轿车那么大,迄今已有2800年历史。眼镜蛇也许是 想利用该宝石制造出一种新型激光武器,也许是为了强化分子转移机的技术。现在眼镜蛇已经将庙 宇包围了,接下来弄清楚他们要干什么才是关键。

要打五人沒就必须要找到一点上有一座能力 R能坚持20秒倒计时结束。任务能,后面到最初的离字人口即过关。 第一座方尖塔在地震的左上角。找到

會的中興位置往北走師。后再原籍返**問**。據定應位于地图的最右边上第 遭到达肩字系向 他是人口却是到 尼庞方尖塔位于地图的最上面 从识通道的例 推擊后人回安全行 时后会有大量课 沅 量后手座位于地图足第三座的下龙

Firefly

路追逐眼镜蛇组织来到Apep之眼所在地、却被告知Apep之眼在一小时之前就已被 运走,只留下inciny一人等候在这里对付我们。

上会显示Firetty的具体位置 "包卡定要附前提訪他無附並置的炸弹 性性特就是胜利。当屏幕上方56°=16'+的 L植耗尽后则过失。



M10 Infiltration

BY AND THE PARTY OF THE PARTY O

通过窃听眼镜蛇组织内部的对话后得知,眼镜蛇欲进军亚马逊实施另一个任务,而他们的领导 者也似乎斯斯澤出水面。

据点一处有一架联络塔需要推 兵衛 完成后将获得起見 人自的大同一接下来。略推戰几座戰略權和几 美坦克西过美



Shutdown

狠镜蛇在一片巨大的露关果矿中。成立了一个新的基地。并使用果褐的铝土矿来制成某种新的 辐射武器。

点工有两架铝土矿升系机器和矿石集装

经过程的现在分词是现代的

Unmasked .

Agam Bunkhart博士已经露出他的真面目,之前他 直的装成博士假装帮助特种部队,其实他 就是眼镜蛇的指挥官Destro。

And the state of the second of 开。此时Breaker已经获知Destre的具体位量。问 現按照地關毛的指示用可進跳。接下來的途中, 好剩下的杂英可直接無視不管 建议先找到小哨所并将其無。尽头后过关。 我上否则杂兵不能。被围攻全很危险。 来到

展走右边的幕条局 因为左边 的有四些小哨所以及。的斯士有Desale布下的時期 有不少杂兵和小瑞所

TO THE RESIDENCE OF THE PARTY O BOSS战 Destro

"estro欲与特种部队进行最后较量,我方应积极备战,小心对付。

本关BOES統的难』 **建一种器成力较大的角色进** 。 「PDiguiling 近股后没多么 了一辆重型坦克。火力相当猛 北特点問坦克进行辦告議。 高Deskie Decree Land 對在音中層不全 | 東家貝世边| 帕》但是非旦被炸弹炸到就会死掉。 (権耗空后Omit o利用分



North Pole

proaker一直追踪Hostro,他在逃跑后便引到了银镜蛇位于北极的总部,但是这里似乎是个坦 克集中营,到处都有坦克把守。

之后来

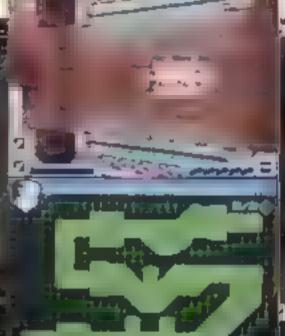
有点,用一种系统和计会

Pay Back

这条隧道是通往分子转移机操控室所在的秘密基地惟一的路,但是眼镜蛇在隧道中布置了很多 路障欲阻拦我方前进。

驾驶装甲车下坡后来到据点一通道口进行攻 将地關丰星示的两座能源蛇 击 据点四是个 《房间左右两边各有一座哨》 運道两個仍然有不少哨兵 丙度能源站后再往前走 **- 四柄坦克 - 能線炸漿 - 小路障后来** 据点三类此处有两个相连的士字通道。每个 道中都会有两辆坦克。建议就将美甲车停在一处过关。

四方形密塞。对 坦克把守。全部 销毁后来到出口



Serpent's Den

在到达分子转移机操控室秘密基地前,必须先要打败能镜蛇组织中最优秀的

前面的三个8088都将在本关 中一一出现。所以本关政关难度

ALC: U.S.

沿着通道 直行。路上没有 任何杂兵。到 达第一个密室 质。要对付的第 个意人就是 Bernauss Elph 来用第一次BOSS **他封的攻击方法** 便可经松应对。 但是当Baroness 的直槽减至一半 左右时,她竟然

于是海域就多了三个宣告力很强。

能在躲藏特殊美的同时对Baroness进行攻击了 接下来在第三周密重电离对付的就是 Design 首先Destro全草壁坦克左右行驶。且只 在掉头时才会发射子弹攻击。所以当坦克行驶 對是最佳攻击时机。当Departs的直接建立1 湿克便会发射大量跟脓导弹 计沿着密度 收缴统履行耻引 進伐控制主角等集在出口通道 源是一种坦克联近对上前攻击三次。如此循环 多次用,《Destro的血槽减至》《5时》,坦克便全 善止在審宣中央,此时只要远程攻击几次便可 焦定

最后要对付的是Fixefix 起初Firefiy很少观 身」而且在密室的各个地方都设置了炸弹。当 这些炸弹全部被引爆后Firefly观察 繁使用分子转移机进行瞬移 找到机会时说家 必须抓紧攻击 化液不建议近线 如果发现其 方位有子弹射过来。就往那个方位要排炸弹 这样解决起来就会容易得多。

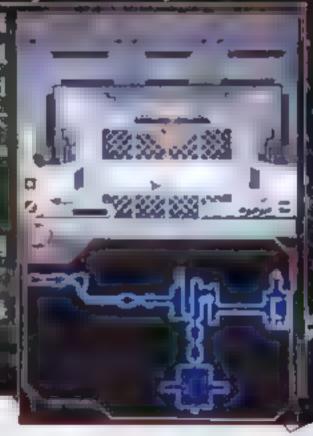
The MASS Device

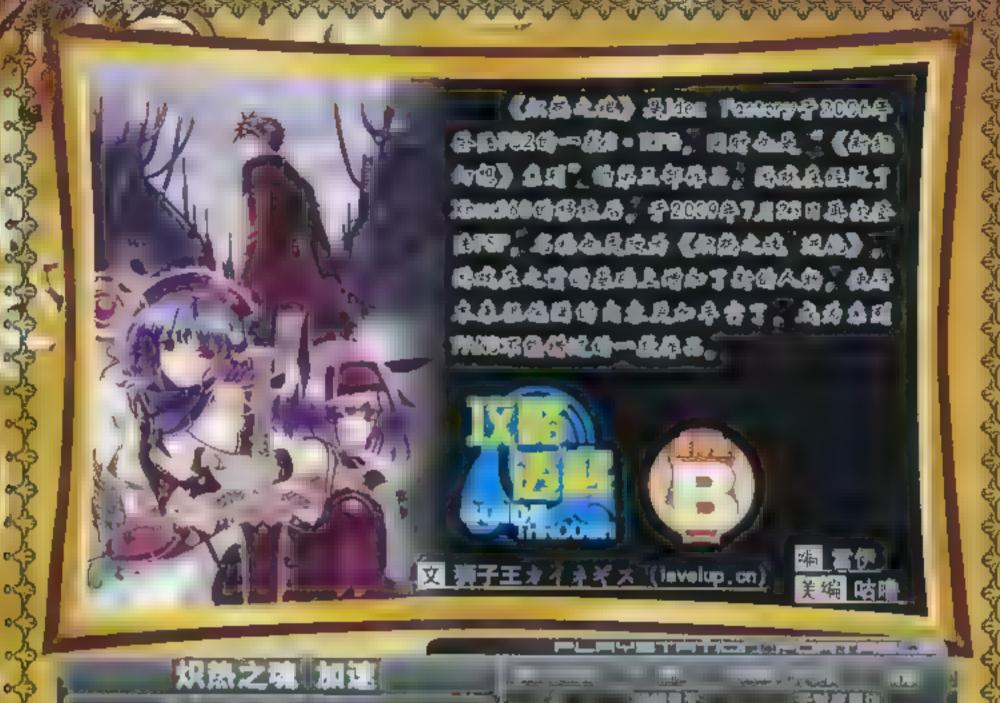
向Neo-Viper训

眼镜蛇指挥官Commander正独自一人待在分子转移机操控室,而特种部队恰是这个世上能阻 上眼镜蛇的惟一希望。

于保护电子管的接暴可打开







第2题家题师

方向键	控制角色移动 控制光标移动
将杆	调节游戏视角 移功
0	确定
Δ	开启系统菜单 显示道具和技能的详细资料 显
	示敌我双方行动顺序
K	取消
[]	切換敵稅双方单位头顶标记数值
	切接時国高度表示 チャン 模式中減少所需要的49
A	切换使用Hold模式 チャー、模式中螺加所需要的AP
START	确定发动着力攻击 快速跳过剧情对话 显示故

採痰寒蝉瓣砚

ステータス	查看角色的状态和各项能力
装备	更换玩家身上武器和装饰品 要注意在
	切換装备的間时装备附帯的オートスキル
	也会消失
スキル	查有或更换角色所装备的技能
オート又与ル	青森亚更换武器和某备附带的特殊技能
使っ	使用道具来改变特定角色的能力数值
アイテム整理	亚希质具进行整理或选择表弃
ユニ ト整理	对队伍成员进行编辑和整理

變變的基础酸施尔图

SON THE BUT YOUR AND A STATE OF THE STATE OF

在这里我们可以对武器装备进行强化,还可以抽出一些武器的自动技能。

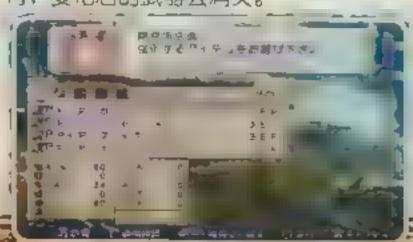
强化 游戏中打倒敌人后可以得到E中,Eト ♀ 可以强化游戏中的武器和装饰品(アクセ €

サリ),每件装备最大等级为L v5。装备得到强化的同时,装备上带的自动技能效果(オ トスキル)也会得到提升。

装备开发每个强化到_v5的武器装备都可以通过该选项来进化成更高级别的武器。 计即于家识学的中间。 从用在市期强化

强力装备,战斗的难度也会随之降低。

プレイ変換 将特定的裝备变化为可以装 备的オートスキル,这类技能 般是增加 基础能力的,需要武器强化到LV5才能进行,变化后的武器会消失。



プレイ结合・将两个相同属性的オース キル结合、结合后的技能效果更大、还可 以节省技能格数。

抽出 将装饰品的オ トスキル抽取出来 并装到其他的装备格子上。需要将该装备 強化到LV5才能够抽出技能,且抽出技能 后的装备会消失。

登录:强化到LV5的装备品可以通过此指令在商店注册,注册后商店会出售此装备。但是注册后的装备只能是道真店没有的,而且注册后该道具会消失。

系示论OS合成用。COSSO

可以将不同的遵真或材料进行合成。从而获得全新的遵具或者技能。后期的一些高级意具和技能只能通过合成才能获得。

合成 将任意2至4个道具进行合成并产生、全新的道具。特定的组合可以获得较好的。 高级合成品,不按照特定合成的语合成后。 得到的道具是随机的。合成是游戏后期获 得高级差具的主要手段。

,スト合成 通过合成书上所记载的方案

进行合成。在菜单中显示为绿色的道具即为合成可能的道具。

4 年 4 生成,将游戏过程中获得的素材通过合成变成全新的技能,合成可能的项目将会在菜单中用绿色进行表示。在指定的组合上点击_键便可以查看合成材料的详细资料。

THE CHIEF THE PROPERTY OF

能够购人武器、装饰品(アクセサリ)和一些初级技能的场所。

STATES OF STATES

相当重要的场所,玩家能够在此领取

任务并获得情报。可以说是整个游戏流程进行的关键,探索地点和触发事件都需要在这里打听情报后才能进行。

情报收集	收集游戏中的各种情报 在游戏中每隔一段时间都需要在这里打听一次 没有打听的话即使
	2000 東美州の対域 点 を 表 200 美 被 (William)
探索	游戏中发现新地声的主要方式 具体的探索方式可以参照地图探集部分
クラスナエンン	当角色升到25级和50级后可以在这里进行转即 转即后角色会习得更高等级的个人技能 技
	能槽和基础能力也会有一定程度的提升
- ディーホイント	类似于角色提升等级后的ホーナスポイント 能够通过加成点数的方式对特定角色进行培
	养 游戏中可以通过剧情战后获得 或者是解开一些通り名附也会获得少许

モノスター合成 在战斗过程中可以通过"捕获"指令来获得野生魔物、之后可以在此特两至三只魔物进行合成、从而诞生全新的魔物。合成的魔物可以在战斗中通过"召唤"指令使用 スキル生成 能够将收服的魔物转化成技能的指令。转化后的技能全部为"魔物"属性、而转换

技能后对应的魔物也会消失



WHELL CHARLESTER

Г	7 7 0	可,本本人如 多为女"的苏言文体,并已可以文格的多方点会大家的中国的女女生来说,多为女
ı	207737	可以查看全部 通り名 的获得条件 满足取得条件的通り名会在菜单中用绿色进行表示 通り名
ı	ファイル	有点类似同类游戏中的称号 不过本作的称号作用非常大 很多关卡都需要特殊的通り名才能通
ı		
ı		过。在获得一个通り名的同时也会获得一定的WP。EP与PP数值
	w - L	

通り名 装备通过 "コレクションファイル 获得的通り名 队伍一次最多可以同时装备四个通り名 装备 时需要消耗 →定数量的资金

アイテム受換 在战斗中 毎当進击数达到50以上都会获得 定的チェーンホイント (Chain Point 簡称CP)。在此 模式下可以通过 定的CP值来获得一些难以入手的稀有道具

オイント变換 将CP转换成WP 转换的比例根据队伍中的成员而定 是WP获得的途径之一

本作角色的技能和类一共分为四种、即普通技能(スキル)、个人技能(オリジナルスキル)、自动技能(オートスキル)以及潜在能力。而战斗中用来进行攻击和辅助的就是普通技能和个人技能,自动技能和潜在能力则、装备后满足条件就可以发挥作用。



系。 技能的表音表情 一

普通技能, 普通的技能可以装备在角色的 身上(ユニットスロット)和武器上(ウ エホンスロット)两个位置, 角色身上最 多可以装备6个技能, 初期可以装备4个。 后两个空格需要角色达到 定等级后去工 会转职后才会增加。而武器的装备个数根 据武器而定。 个人技能和潜在能力 个人技能(オリジナルスキル) 和潜在能力不用装备, 习得 后会自动装备到角色身上, 满足条件就可以使用。

自动技能 自动技能 (オートスキル) 可以装备在武器、腕轮和顶链上,每件装备最多都可以装备四个技能,具体个数要根据装备自身而定。

是一大量的属性的等级。

1 技能中只有普通技能和个人技能有等级和属性之分,自动技能和潜在能力没有属性和等级之分。

? 普通技能和个人技能 共分为4个 等级,属性则有14种之多,具体的属性可 ◇以根据技能前的图标来判断,而状态栏内 ◇也可以查看具体的属性,技能等级越高的 技能效果和威力越强,属性等级也会随着 ◇技能的使用而增加。除此之外,普通技能 〉的装备有等级和属性的限制,具体可以在 ◇装备的时候看出来,符合条件的技能才能 〉

◇ 被验者 去,其他支能则没有限制

设度能的取得方法

- 1.潜在能力随着角色等级的提升而自动习得。
- 2 个人技能需要角色到达一定等级后前往工会选择转职,之后单挑赢指定怪物就能习得该角色LV3和LV4级的个人技能,同时会增加角色的普通技能槽。
 - 3. 普通技能需要在城市的合成所选

择技能合成后获得,合成技能需要消耗 指定的材料,而材料则可以通过打倒各 种怪物来获得,一些基础技能也可以在 商店中购买。

4.自动技能需要从装备上抽取,抽取可以在城镇中的开发所进行,抽取的条件是必须先将该装备强化到最高的LV5,抽取后原装备会消失,此时才能将各种技能装备到装备的空格上去。

然地图搜象矩WP

いる。大地画指令学園では

ステータス	查析角色的状态以及更换角色的凝集
移功	在已经探索出的地点内移动。用滑杆也
	可以自行移动
街南的书	查斯游戏中的基本系统等
但益	查看游戏中的各项收集要素。例如费义
	列表或角色图鉴等等
战斗日记	储存或读取游戏进度等



本作的城镇和冒险地点都需要玩家自己 探索出来,而探索成功需要以下几个条件:

- 1.探索时需要消耗一定的WP, WP除了可以通过特殊制情获得外,还可以用连击后获得的CP在城镇中交换成WP。
- 2.探索前需要在城镇的工会处打听相 应的情报,不然就算是位置对了也无法探 索出来。角色的能力也会影响探索的成功



军,能力太低的活就算是满足以上条件也 有可能无法探索到。

- 3.探索一次最多可以派遣三名角色前往,每名角色的探索等级都不一样,等级 整高的角色探索时消耗的WP越高,但探索时的范围也越大,反之亦然。
- 4.除了地点外,探索还可以发现道具和 装备,成功率根据探索角色的能力来决定。
- 5.探索可以用S/L大法来降低探索消耗的WP。

第2章 第3章 第3章

SONO TONE

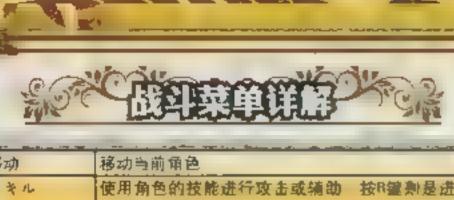
方向键	控制角色移动
骨杆	周节游戏视角
Oth	确定/调查
×键	取消
△鐘	调出系统菜单
口質	使用特殊动作

当玩家探索出野外地图后可以随时进入,之后可以通过不同的指令来进行解谜 活动(左上方的行动

指令),解谜对的行动指令还可以通过装



备"通り名"来增加。行动中画面右下角的遇敌槽会不断增加,满100%时就会强制进入自由战斗(Free Battle)。除此之外每个地图都会有数个版面,通过解谜可以进入这些版面,许多隐藏角色或物品都隐藏在电面



移功	移动当前角色
スキル	使用角色的技能进行攻击或辅助 按R键则是进行
	单人连携模式
++ -	蓄力攻击模式
アイテム	使用道具、根据遵具的种类不同消耗的AP也不同
召唤	召唤锋物作为我方单位登场,五回合后该怪物会
	自动消失。在装备特定的"通り名"后一次可以
	同时召唤多个不同谨物。召唤的怪物可以在野外
	通过楠荻或モンスターショップ中合成后获得
2千 分 2	查看角色的状态
特机	结束当前角色的活动



SE 技能的使用社员 Diggs

1 普通技能和个人技能使用射要消耗一定的AP. 除此之外还有范围的限制。注意每一次攻击时 个技能只能使用 次。

2 个人技能除了要消耗AP外还要消耗SP,SP槽位于角色AP槽的下方、需要通过不断攻击与被攻击才能积累、积累满

后根据技能的等级消耗相应数量的S→、例如LV3的个人技能就必须消耗3条S→才能发动。

3 技能在选择释放的可以按下B键进行锁定、锁定后角色可以一次性消耗完所有的SH来选择技能打击锁定的敌人。这样的好处在于可以形成连击增加伤害。并增加敌人掉着道具的概率等等。

SOUND TO THE REAL PROPERTY OF THE PARTY OF T

蓄力攻击又称连携攻击,是多名角色同时对一名敌人进行集中攻击的手段、当玩家选择了蓄力指令后先锁定要攻击的敌人,再按STAHT选择蓄力指令就可以让角色进入蓄力状态。之后再由下一名角色继续锁定,最多可以让出击的角色全部锁定同一目



かっているからからからかっている

标。直到玩家决定发动攻击时就可以选择"发动"开始攻击。蓄力攻击的好处在于能同时对一名敌人造成更多的伤害,还可以增加连击数来获得CP或形成威力较大的奥义等等,是游戏中击破强敌的重要手段。注意蓄力状态中如集被锁定的敌人进入行动状态或自身遭受攻击、回复时都会取消蓄力状态,还有蓄力中的角色如果在下一次行动前还没有发动连携攻击的话蓄力状态也会在再次行动的时候自动取消。



and when we want to the west

SON TON THE PROPERTY OF THE PARTY OF THE PAR

奥义无法直接使用,战斗中将不同的技能连接在一起释放就可能形成奥义,奥义的威力比组合前的技能都有所提高,组合奥义后的方法多种多样,可以通过自己组合外还可以通过购买奥技书获得,奥义有等级之分,等级越高威力越强,注意_V4的奥义无法购买,只能自己组合出来。

BREAKE

战 4时每个敌人都有一个"攻击耐性",通过其HP槽下方的绿色线条表示。使用攻击将不同敌人的弱点属性(冲击、破坏或贯通)攻击后,其耐性值会随着攻击的进行逐渐降低为零,此时如果继续进行蓄力攻击的话,则会对该敌人造成极大的伤害。合理使用BHEAK是游戏中轻松达成Over kil的关键。

经是通色的培养

每名角色在提升等级后可以获得一定的数量的"ボーナスボイント"。通过该数值可以在角色状态画面任意提升此角色的各种成长属性值。每项能力弱高可以达到999,初期建议玩家尽量提升VIT值,因为这个数值和角色升级时提升的HF最大值有关,否则后期HP很少会不利于攻关。

AND THE PROPERTY OF THE PARTY O

当攻击对敌人造成的伤害大于敌人最大HP和现有HP的总和时,屏幕上会出现Over kill的字样。在此状态下消灭敌人的话获得敌人身上道具的概率会成倍地往上翻。熟练掌握Over kill后打倒BOSS会获得非常多的道具,也是后期获得珍贵道具的途径之一。



泛美角色的死亡

战斗中如果我方角色的HP受为0,会进入战斗不能的状态(灵魂状态)。该状态持续三回合后,角色的灵魂会消失并进入"濒死状态"。战斗后,濒死状态的角色会自动消耗与该角色最大HP相同数值的金钱复活,并在随后的第一场战斗中无法出战。不过在自由战斗中败北不会导致Game Over,只会强制退出大地图,但由于失败后参战的角色都会强制进入濒死状态,因此一般不要轻易放弃战斗。

Good Ending in Elymen



胜利条件、敌全灭

失败条件:セロス死亡

作为游戏的初级关卡,本关的难复非常低,玩家可以多熟悉一下游戏的基本操

作,由于蓄力攻击目前还无法使用,因此可以多用品键锁定同一目标使用技能进行连续打击,AP全满的情况下。组连续攻击可以击破一个杂兵,BOSS不会移动,HP也比较高,将杂兵全部消灭完毕后再单独对付达入的能够减少不少要你们能。

胜利条件:敌全灭 失败条件: 我方全灭

剧情结束后前往新的地点オ ルドロ 下, 本关的敌人数量大桶增加, 不过我方 也有 名新的成员加入,战斗时注意不要 让单个角色冲上去,这样会比较危险,特

別是アデル这样实力比较弱的角色更是要注 意。本关开始可以使用蓄力攻击了, 一连携 的话100%能够消灭 个敌人,不过使用的 时候要注意观察角色的攻击范围, アデル グェン的初级技能攻击范围只有!格 哦,另外注意高低差过大也会导致无法使用 技能进行蓄力致击,其次要注意最后出现的一 玺聲型鏡物,它的攻击会附带麻痹效果,中 了的话 定时间内会无法行动。

胜利条件,敌全灭 失败条件: 我方全灭

ラン和オ ルドロ ド两个地点、一共可以 拿取四、五次道具和各种点数(从地图上也

可以看出来,城镇旁边有星号标志的话就 表示有事件可以触发),之后可以使用WP 探索地圏子、进入ノアシュラン工会(ギ ルド) 后选择探索指令, 将ノリアスの森 居,特,过后可以多次反复进入ノアンコ 〉探索出来就可接着冒险了。不过此时也可 以前往オ ルドロ ド収集PSP版新增加的 隐城角色。

热温角色加入方法 **使可以集集無再表** 过障碍物体) TATELAND LABOR DATE 人后她们会非人英方队伍

胜利条件: 敌全灭 失败条件:我方全灭

森林的位置在ノアシュラン同一块大 陆的右上角处,依旧是比较简单的杂兵关 卡, 本关的地形比较大, 而敌人则比较集 中, 初期先消灭掉大部分敌人后再留下一

到两个敌人进 行连携来赚取 一点CP。另 外可以多尝试 一下不同的技 能组合来发动 奥义. 能够大 大加快攻关的 京華.

5 9 3 3 3

胜利条件: 敌全灭 失败条件: 我方全灭

消入完ノリアスの森的杂兵后发生廚情,之后回到ノアンエラン会自功发生委托 做事,本关主角ゼロス和レ グェン会強制 出击,战斗开始后队伍分成左右两队,由于 从右边才能够前进,因此左边的队伍将初期 敌人消灭后可以向右方前进,本关的敌人大 部分是行动速度很快的盗贼,攻击范围也相 当大。 定要多使用蓄力快速消灭 定的数 量以减少威胁,当然玩家也可以采取防守的 方法来击破敌人,所有的敌人都是会生动出 击的。另外最后 名盗贼首领以及巨人建议 使用高连击击破,这样可以拿到增加能力最 大值上限的药品。

胜利条件: 敌全灭 失败条件: 我方全灭

位于ノアンユラン的石下角(位于 同一区域),进入光の森后先用"运ぶ" 指令将两个箱子搬到左下角的平台上,然 后使用跳跃跳上平台后前,往新的地点"绿 沙"、刚进入这就发现一个猫娘正在被怪物围攻。本战敌人的平均等级在LV12左右,挑选最强的成员出战吧,猫娘シオラ实力非常强,基本不用担心她的安危,战斗开始后先向シオラ的位置移动,将攻击比较强的兽族ヘルドッグ干掉,接着逐个消灭会远程攻击的魔法师。庄意シオラ的技能是2格攻击距离的,平时没事别站在怪物时近,她攻击的时候可是八亲不认的。

胜利条件:敌全灭

失败条件: 我方全灭

回到ノアノュラン I 会局 多様深刻。 先在 I 会选择"梦见る箱入り娘"可以得 到 少漠都市アルハバ ト的情报,之后选择 探索、先将右上角的ガレ ナエリア区域探 索出来,在该区域的东边就可以探索到都 市アルハバート。右边可以发现"沙漠"。 进入沙漠后发现一个女孩子正在被怪物袭 近(主角怎么就老遇得上这样的事)。 战斗升始后我方会处于地图的高台上, 四周的敌人还非常多。不过本关对已经通 过 "光の森" 的玩家基本不会有什么太大的问题,要注意的是本次的怪物会使用异常状态攻击, 草型怪物的催眠和蜜蜂的麻痹要多注意,而史莱姆会抽取我方角色的中, 回复术上尽量不要往上冲, 这样会比较安全。ノエル会主动向我方靠拢,一路下去将下方的怪物消灭后就可以结束战斗并让她加入队伍。



胜利条件:敌全灭

失败条件: 我方全灭

回到ノアシュラン T会可以打听到新的情报,之后探索ノアシュラン的上方位置就会出现新的地点バズマ遗迹(如果探索没有出现的话建议提升一下队伍的等

级,遗迹内的敌人实力也比较强、能够提升到LV13左右最好)。进入遗迹后会遇到

人组。本战敌人实力非常强,虽然等级只有6但是血都非常厚,建议玩家先集中攻击ケイ,她会最先冲上来,之后可以击破ヴァン,将他消灭后基本就没什么威胁イ,对付他们尽量用Over K.II吧,这样能贸最大程度跑获得他们身」E9道里。

and the same of th

失败条件。我方全灭或アリア死亡

从遗迹出来就可发现アルハバート有 新的剧情,进入后可以得到一些点数。接 着旬往工会选择"强面の用心棒"就可以 打断到新地点ウェラッワール的情报。先将 沙漠地区相邻右下角的一块狭长区域探索 出来,接着探索该区域的中央位置就可以 发现ウァラソワール。进入后会发生励情,

本次的战斗アリア会選制参战,失败条件 也追加了アリア战斗不能,这次的敌人等 级很高,不过由于她形原因大部分敌人都 比较分散,最初可以聚在一起等敌人一个 个冲下来。杂兵中的小妖精要注意。不但 会使用睡眠魔法还会回复大量的HP,一定 要用蓄力攻击将其一回合于掉,将初期会 移动的敌人全部消灭后就比较简单了。不 过后面三个不会移动的敌人处于很恶心的 **地形内,我方成员都只能一步一步前进,** 因此这半部分的进度会非常慢。

胜利条件:敌全灭

失敗条件:我方全灭或アリア死亡

战斗结束后回到ナルハバート、先将 ウァランワール石边最陥海的ロギオンエ リア区域探索出来、然后再探索该区域最 下角可以找到サンライオの森、注意在ウ アランワール的正上方还可以探索到 界の门",这里是专门给队伍锻炼等级的 地方。随着队伍平均等级的增加还可以 前往更深的地方,将ウァラソワール所有

的精报打听-遍后可以在"サンライオの 森"区域的最石上角探索到"港町ゲルウ ,进入后会发生剧情,村长会委托 众人帮忙进行村子的警备,可以选择第一 顶接受委托,但目前还无法完成委托,最 后前往以前的村庄打断所有的情报可以在 "异界の门"区域的左下角找到"ペナード 溪谷"。还有大地密最右上区域的カイゼ ルオーンエリア可以探索出"ポコホコ山人 口",这几个地点都有剧情触发,无论先 到那个地点都不会影响剧情,笔者选择的 是先前往サンライオの森。

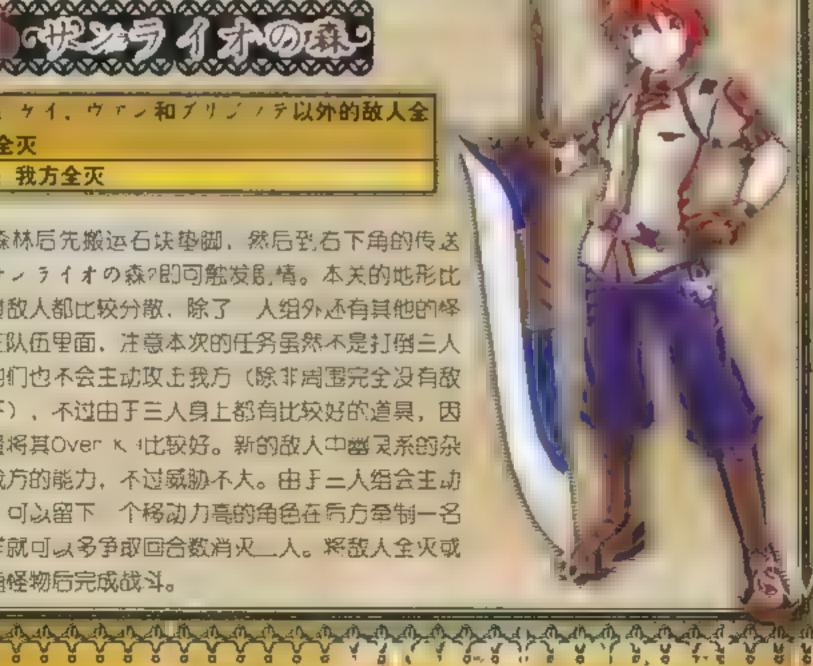
YAYAXAXAXAXAXAXAXAXAX

ケイ、ヴァン和ブリンノテ以外的敌人全

灭或者故全灭

失败条件:我方全灭

进入森林后先搬运石块垫脚、然后到右下角的传送 点传送至サンライオの森2即可触发剧情。本关的地形比 较大,不过敌人都比较分散,除了 人组外还有其他的怪 物会参杂在队伍里面,注意本次的任务虽然不是打倒三人 组,而且他们也不会主动攻击我方(除非周围完全没有敌 人的情况下),不过由于三人身上都有比较好的道具,因 此还是尽量将其Over Kil比较好。新的敌人中罄灵系的杂 兵会降低我方的能力,不过威胁不大。由于三人组会主动 攻击敌人,可以留下 个移动力高的角色在后方牵制一名 敌人。这样就可以多争取回合数消灭二人。将敌人全灭或 者击破所有怪物后完成战斗。

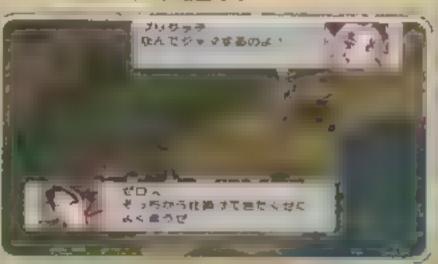


胜利条件: ケイ、ヴァン和ブリジッテ以

外的敌人全灭或者敌全灭

失败条件:我方全灭

完成战斗后回到港町グルウィア会 发生选择礼物的剧情、三个物品随便选那 个都影响不大。剧情结束可以获得一堆道 具,之后前往ベナード溪谷会再欠遇上三 人小队。本次的战斗依旧不用打赢三人就 可以过关,不过为了他们身上的道具还是 值得花一下功夫的,初期开始的敌人可以 不去磁他们、 直往三人所处的高台上电 进。他们本次的等级都在12级以上、想要 打倒他们有一定难度,依日是先击破最先 冲下来的ケイ、之后干掉ブリンッテ、剩 下一个就没什么问题了。



THE RESERVED

胜利条件: 故全灭或者击破ブリン / デ 失败条件・我方全灭

与三人小队最后的一战,本关的难度 非常的大。敌人的平均等级都在20以上, 进入前最好将队伍的等级提升到18级左右 会比较好打一些。战斗依旧是杂兵和三人 组混合的乱斗,一开始女子会有很高几案 向地图右上角移动,我方队伍追上去可以用蓄力消灭她,之后萆前往地图中央干掉剩下的两个人,注意ブリジッチ要放在最后来攻击,否则将其打倒后就直接结束战斗了。新的杂兵型敌人巨人的体力和攻击力。新第高,尽量离近点让它们优先攻击三人来互相消耗体力,ヴァン的HP大概有9000以上,起码要用两次五人蓄力才能干掉他,当然如果实力不够的话还是消灭怪物或者ブリジッテ直接过版好了。

14 FETTING TO BEE

胜利条件: 敌全灭

失败条件: 我方全灭

全部是不死系的,而且皮坚肉厚。由于地形的原因、战斗对我方不太有利,因此建议可以按兵不动等敌人主动送上来,杂兵中要优先注意小恶魔、它会使用远程攻击不说,而且攻击还附带异常状态,只要距离够的话经常会在高平台上偷袭我方,因此一旦将其分到攻击范围内就猛攻吧!

IF CEROLET

胜利条件: 敌全灭或消灭BOSS

失败条件: 我方全灭

完成战斗后再次进入港町グルウィア 就会触发战斗,本关可以出击6名成员, 难度同样很大的一关,主要是因为敌人比 较多,而且我方一开始就被分成了两队, 战斗开始告两队成员应该向同 个方向前进,全部聚集到地图的一端后再逐个主破冲上来的敌人,杂兵中草型的敌人要优先消灭。至于80SS石化鸡的攻击倒是不算高,不过要是夹在其他敌人中间那就很头疼了。它的HP有5000左右,五个人全力连携的话可以一次干掉它。

胜利条件: 敌全灭

失敗条件: 我方全灭或150回合的经过或 リーザ死亡

进入サンライオの森会先发生一段小島 情,然后依日是前往サンライオの森2,一 进入这里就会发生战斗。本次的敌人是皮坚 肉厚的電产型机器人,每个机器的印都有 3000多,而且它们的移动力以及攻击范围都 大得一塌糊余,鉴于本关有150回合的限制。



再从中间向上方移动解决几个不会出击的杂 兵、战斗致 - 定程度时 リ ザ会出现在地图的 中央(回合30至100之间),此时的失败条件 会追加リーザ战败、她的实力只能算一般、因 此要时刻注意帮她回复体力、过关后 リ ザ正 式加入。

The state of the s

胜利条件:敌全灭

失败条件: 我方全灭或三人小队战败

本战稍微有点麻烦,一开始先前往来 3 本 3 山火口将两个岩石用技能打碎。然 后进入自由战斗将挡住最边上的一个箱子 的石头打破,结束战斗后依次将三个箱子 的石头打破,结束战斗后依次将三个箱子 整成如图状后跳上高台进入"熔岩洞", 本关的目的变成保护一人组。战斗开始后 三人会处于地图的中央位置,我方应向他 们的方向靠拢,敌人还足和之前一样的机 器人,弱点是魔法,几个魔法师的魔法可以好好派上用场了,注意场地中央的敌人也会主动攻王三人小队,时刻注意他们的中产并给予回复。战斗结束后二人小队加入我方。



18 6 6

胜利条件:敌全灭

失败条件: 我方全灭

ル人二出来后可以发现地图上会主玩数 处剧情点,依次进入ゲルヴィア、ヴァラノ フ ル和アルバハート后会发生大量剧精并获 得不少好东西,全部完成后再次进入了小小 バ 下就会发生战斗前往火止,敌人大都很分 敬,且全部都会主动出击,我方只要站在原 地即可轻松获胜,不过要小心新出现的主魔 法生物,他们的攻击力和血量都比较厚,尽 量使用连携一次消灭,使用Over Kin的话还 可以得到不错的案材。

III CONTRACTOR OF THE PARTY OF

胜利条件:敌全灭

失败条件: 我方全灭

出アルハバ ト后会发现数个新剧情,

文 来,将下方的敌人消 此时记得回到ノアシュラン打听一下情报,

《 人也会冲下来了,守 地图上会再次亮起バズマ遗迹,不过可以

父 飛河心に松将其作火。

先不忙着进入,一路返回沙漠就会发生新的战斗。敌人的移动范围和攻击都很高,由当治海在8000点以上,对付他们还是要以魔法为主,战斗开始后我方被敌人包围。尽快向下方狭窄的区域撤退。敌人大都会自己冲上来,将下方的敌人消灭后差不多高台上的敌人也会冲下来了,守在两个区域的狭窄人口强力应,成为其强力。

2000年最近

胜利条件:敌方全灭

失败条件:我方全灭或神秘女子死亡

战斗结束后连续两次进入アルハバト,会发生数个剧情并出现两个新的地点バジス王国和カウル村。不过目前不用急着去,先前往バズマ遗迹会发生剧情战斗,敌人依旧是神秘的机械兵,不过这里的杂兵明显比之前的要弱上许多,由于遗迹的地形高低差很明显,连携起来会有一定的困难,魔法师不要冲得太快,不然被

包攻会死得很快。大部分机械兵怕魔法,还有连打和特殊属性也是其弱点。战斗到 50回合左右会有一名神秘女子登场。她会 暂时加入我方战斗。不过要注意她的HP, 死了的话会直接Game Over的。



胜利条件: 敌全灭

失败条件·我方全灭

先到アルハバート打断情报,之后探索アルハバート旁边的那块区域中间偏右位置可以找到ジャブル沙漠。则一进入众人就遇上了劫色的盗贼,本关的战斗地形和

沙莫关卡很相似。高台上的敌人非常多,而且都会主动出击,我方要争取在敌人下来以前将下方的杂兵先干掉,然后用物理角色将其堵在高台之间的通道上一个一个地干掉他们,魔法系可以专心在后面放魔法。注意最后BOSS的HP比较高,使用连携攻击也要两一次才能搞定。战斗后选择第一项放过BOSS是达成Good Ending的必要条件,别选错了!

胜利条件: 敌全灭 失败条件: 我方全灭

回到ノアンユラン打听橋报,之后在 ノアシュラン旁边区域的申编上位置探索可以找到ユーリッド湖。这里解谜的部分比较 麻烦,先要将这里惟一的一块石头抬到桥 边垫脚,然后把旁边的两个木头推下去(用 "押す"的指令)。然后再把石板拿掉,将

两个叠在一起的木头推下去一个。这样就可以踩到木头上打开桥下面的墙壁(用破环指令),之后开始自由战斗。在战斗中随便让一个人进入到这里就可以移动到水下通道。这里有两条路可以选择,此时必须先走中间的通道前往水脉收りディア,否则先击倒邪龙的话リディア就不会加入了。不管走哪边都要用箱子和石壁垫脚才能跳上去,注意石壁除了可以搬运外还可以爬,爬上去后可以搬运外还可以搬运外还可以爬,爬上去后可以搬运外还可以搬运外还可以爬,爬上去后可以搬运外还可以搬运外还可以搬运外还可以搬运外还可以搬运外还可以搬运外还可以搬运外还可以搬运外还可以搬运外还可以搬运外还可以搬运外还可以搬运外还可以搬运外还可以搬运外还可以搬运外还可以搬运的地方。如此反复就可到达传送点。

収到リディア。敌人全是不死系的,圣属性

胜利条件: 敌全灭 失败条件: 我方全灭

进入就会发生剧情,随后发生战斗并

多,地形也很大,但是要注意部分地形是无法通过的,要绕道才能过去,敌人全部会主动出击。打防守战依旧会比较容易,注意史莱姆和幽灵会吸取我方的HP,优先将其消灭呼,战斗胜利后一路返回地下通道后跳到角高。要引起之上都写得了地下气力。

的魔法师可以大显身手了,本关的敌人非常

胜利条件: 敌全灭 失败条件: 我方全灭

敌人依旧全是死灵系的,而且等级都在35左右,难度可想而知。本关圣属性的魔法角色可以充当主力,不过最好不要冲在前面,躲在物理角色的后面偷袭会比较安全。初期敌人集中在一条直线上,我方可以往地图两面边打边撤,当然实力过硬的也可以直接冲上去,注意小恶魔依日会使用烦人的异

常状态魔法。BOSS邪龙的HP高达40000, 它在 定回合后才会冲上来,抓紧时间将杂 兵消灭后再将其匿起来用连携攻击吧,胜利 后主角获得新的装备。



2500000000

胜利条件: 打倒タデウンユ或全灭其他敌人 失败条件: 我方全灭

特殊胜利条件:将タデウンスHP降到一半以下

先前往ヴァラノワール会发生剧構。之 后前往カウル村继续主线構育。本关的敌人 全是远程距离的机器人、政击力高不说范围 还特别大、魔法师鼠好跟在物理角色后面以 防被违权,被打倒的,"最上易死亡的。BOSS一开始处于截左上角,我方可以先躲在原地消灭冲上来的杂兵,然后再向BOSS方向移动,由于本关的特殊条件,BOSS在一举HP以下就会撤退。因此想要击倒BOSS的玩家就要下一番功夫了,BOSS的HP有5万左右,可以用初级技能将LOSS体力的,减到3万后在用连携技能一举歼灭它,注意BOSS的攻击力很强,回复一定要及时,用Over Kill结果它会得到不错的物质和经验。

26 38 3

胜利条件: 敌全灭或到达指定地点 失败条件: 我方全灭或超过100回合

特殊胜利条件:到达指定地点

前往バージス王国前可以先回ノアシュラン触发一些特殊事件取得奖励,进入バージス王国后开始战斗。本关的敌人实力

不强,不过由于有100回合的限制,因此必 须抓紧时间消入敌人,有范围魔法或技能 的角色要积极活动积累SP,然后大范围消 灭敌人以减少回合的消耗,好在本关的地 形很狭窄,守在起点的位置可以让敌人全 部挤在一起,然后几个范围攻击下去很快 就可以击破大量的敌人,当然这样打对我 方的实力要求很高,嫌麻烦或求稳重一点 的玩家可以到达指定地点直接过关。

27 CHEWAY TOWN

胜利条件: 敌全灭或击倒BOSS

失敗条件: 我方全灭或天使イサク死亡或 击倒村民

特殊胜利条件:将BOSS的HP削减到一半以下

回到ヴァラノワ ル会发生制情。然后前往アルバハート的工会选择"气分のいい男性"打听情报、接着探索ジャブ



の町 テヘス。本次的战斗比较麻烦, 要求新加入的天使イサク不能死亡。而且 也不能杀死村民。使用心杀时注意范围 子 『記念 『不世高母会主动取引我方、 不过好在伤害都很低。杂兵比较集中,但 的魔法角色 定要注意安全,新加入的不 サク实力不错。而且有增加防御的技能。 可以多加利用。至于BOSS一开始会处于 屋顶的位置。我方成员除了イサク没人能 接近她,一定回合后她飞下来才能攻击。

她的实力非常强且HF降到 半以下就会逃 走,想要打倒她的玩家就要好好计算用户使 用连携攻击了, 当然前提是有一定的攻击 力敬保证。结束战斗后イサク会加入我方 队伍』出门后再次进入テヘス和沙漠会发 生支线剧情并获得奖励。

胜利条件:敌全灭或击倒BOSS

失败条件: 我方全灭

特殊胜利条件:将BOSS的HP削減到一半以下

依旧是在アルバハート打断情报后获 得ゲルー山的消息, 之后探索ヴァラフワ ル正下方的パラウス・ヌイエリア区域中 央山脉位置就可以找到ゲルー山,进入这里 后先前往最顶部的大树处,用破坏指令将 树下的石头破坏掉。然后进入自由战斗将

大树和两边能取击的石头全打掉, 再结束 战斗就可以从这里出现的传送点移动到上 顶。在山顶发生剧情后开始战斗。本关的 BOSS也和之前的BOSS一样,实力强劲且 HP在一半以下会跑。初期我方就会被敌人 包围,不过50处的位置第30SS不远、推荐 不用管后面的敌人全力向BOSS方向移动, 将JOSS身边的杂兵消天后用连换攻击主杀 BOSS、BOSS的单体攻击很强。谁物理系 的角色挡在前面会比较安全。将其正破后 会获得主角新的变身装备。

胜利条件:敌全灭或击倒BOSS中的任意一名 失败条件:我方全灭

依旧是前往アルバハート打听情报。之 后探索アルバハート同区域的左上一点的位 置可以找到アグア山,进入前记得先存储 一下记录,因为本次战斗和Good Ending有 很大关系,条件是必须击倒两个BOSS。战 斗开始后可以从左边一路前进,将路上的 杂兵先消灭掉,然后在上方空旷的平台等 BOSS自己下来,两个BOSS的HP以及攻正 都很高,而且会使用威力巨大的沙杀,将我交以打倒人后直接过关。

方直接种 杀的情况 也很可能 发生, 因 此复活药 要多准备



一些,魔法师也要准备好在后方随时进行回 复工作。因为打死她们其中的任何一人就会 导致直接过关。因此必须将两个BOSS体力 打到很低的水平再用个人技能将两人一次击 杀、例如り・グェン的LV3技能等等,难度 很大需要仔细计算、注意她俩还会使用反击 技能。当然不追求Good Ending的玩家也可



胜利条件:击倒BOSS

失败条件・我方全灭或カルラ死亡

回至ノアシュラン打町情報并孫索ノ アシュラン左上方区域最下角和最左边的 角落,可以找到11 丘地带和岩遗迹,这里

分别可以收到两名同译,这里选择的是先 收岩遗迹的同伴,进入后会发生剧情,原 来先前帮助我们的那名女子叫カルラ。本 关开始敌人都在高处。不过他们都会生动 出击。呆在原地会比较安全也方便使用连 携。BOSSヘルメス的変力很低、等其下来 行用连端商条之 胜利品カルラ子式加入 X 以五。

胜利条件: 敌全灭 失败条件: 我方全灭

这里关系到同伴ファイル ザ的加入。 她的加入方法是所有角色中最繁琐的。进 入这里的前提是必须用04号的通り名解除 黄色封印,取得的方法是收集一些经物的 紫材(需要材料小恶魔の角/退魔礼/亡者 の骨/包帯/铁块/妖精の粉/トカゲのし っぱ各5个),进入这里先搬动大树到右边 的黄色封印高台处,使用攀爬爬上树后将 黄色封印解除的同时再把后面的箱子搬下 采, 然后进入自由战斗将地图上的两个箱 子破坏(注意不要把箱子打破了). 战斗后将大树搬到最上万被石头挡住的后 面那格」,平台上,再将箱子叠成梯子放在 树边,再次进入自由战斗后随便让一名成 员移动勤树上即可进入下 个地图 (需要 JJMP2的能力或者天使的浮游能力才能跳 上在处场与? 大地自由的国际。 大地自由的国际。

着进行下一步。

前往ジャブル沙漠、进入前必须有02号通り名"破坏iV2"(蓄力攻击达到100连击以上)和07号通り名"掘る"("巨人の腕"和"锐い牙"各5个),在这里先破坏左边的两个石头,然后进入自由战斗随便让一人移动石头的位置进入下一个地图(需要JUMP2能力以上),在第三个地图中用挖掘指令将中央的一块方格连续挖掘两次可以看到传送点,进入后进行自由战斗一次就可以回到大地图了。注意本次的敌人等级比较高而且大多是不死系的。胜利后回到大地图后在アルバハート会出现断点,进入后即可收得到同伴ファイルザ(好寒烦)。



胜利条件, 敌全灭

|失败条件: アデル和ゼロス死亡

继续主线情节、先进入ノアシュラン 和グルヴィア会发生两个剧情、获得物品 后前往アルバハート发现以前主角放过的那 个盗贼、最后前往沙漠会发生战斗。本次的战斗アデル会要求强制上场。战斗开始后主角和アデル会处于地图下方。而其余人则位于高台上、主角和アデル要尽快向大部队方向移动、等主力赶到后再一起冲上去、要不然被下方的敌人包围就不好脱身了,注意主角和アデル任意一人死亡都会直接Game Over的。

胜利条件: 150回合经过或将ヘルムート

/ヘルメム击破

失败条件: 我方全灭

特殊胜利条件:特殊胜利条件:将ヘルム・ト或ヘルメム的HP削減到一半以下

前往各个城市打听情报,之后在山丘 地带会出现剧情点,这里有两连战,注意准 备 下再去。第 场战斗的难度比较大,所 有的杂兵攻击力高、射程远,还附带麻痹 状态。BOSS的能力同样强,贸然冲上去很 容易死在半路,建议等GOSS自己下来或者 将附近的杂兵全人后再慢慢移动上去,将任 意两人的HP降到一半以下时会自动结束战 斗,一般来说最多只能消灭一人,嫌麻烦的 玩家也可以在原地等150回合后自动过关。



TO THE REST OF THE

胜利条件: 敌全灭 失败条件: 我方全灭

制情后アル会直接加入我方。本战最大的难度在于战斗开始时,我方会被分散在祭坛的 边,因此在出战前仔细配备一下角色,回复系的角色最好在左边和中间的位置

各配备一个,战斗开始后中间和左边的人员尽量向右边移动,右边的成员则抓紧的间将 石边几个分散的敌人消灭掉,这样大部队回 合时会比较安全,敌人的强度总体不高。合 流后向下方移动扫光下面的敌人,最后再对 付上方的敌人就没什么问题了。



胜利条件: セクストン 击破或除セクストン 以外的敌人全灭

失败条件: 我方全灭

特殊胜利条件:将セクストン的HP削減 到一半以下

搜索大陆最上方一块伸出去的平原就可以发现永久冻土。这次的杂兵数量多而

且位置集中。我方应该先向敌人较少的左边或者右边前进。然后再稳步消灭冲上来的敌人,杂兵大部分都是中距离型的机器人,用范围魔法杀之吧。BOSS的等级高达50,HP也有8万之多,注意她的SP范围技的威力非常惊人,尽快在其SP累计满前就干掉她。不然被打中的话范围内的角色不死也重伤。BOSS的逃走条件依日和以前的战斗一样,想要干掉她的玩家要注意HP的消耗了。战斗结束后获得新的主角装备。



胜利条件: 敌全灭

失败条件:我方全灭

在各个城市打听槽报后探索ユ リッ

下湖正上方的位置可以找到精灵の泉,进入后直接开始战斗。敌人的等级比较高,精灵系的敌人皮非常厚,推荐用魔法或者特殊属性的技能打会好一些,水地形进入后会降低伤害,尽量不要踏上去,消灭完所有敌人后自动退出。

Should the second

胜利条件: 敌全灭

失败条件: 我方全灭

在这里会有两次事件发生,第二次事件后会发生战斗,地形高低差很大的一

关多系 莱 敌 散 乱 敬 不 和 系 很 逐 推 及 不 如 系 很 逐 难 过 关。



How Thursday

胜利条件:ウエドラオゴ 古破或除ウエド ラオゴ以外的敌人全灭

失败条件: 我方全灭

特殊胜利条件:将セクストン的HP削減 到一半以下

位于平行于バージス王国右边区域的边界线上,进入前要先装备"掘る"技能。

Manager of the state of the sta

将越图中的大树抬起后搬到右上方爬上去,然后用"掘る"指令就可以发现传送点。在这里会遇到一个BOSS,战斗的地图比较空旷,一开始可以从两边向BOSS方向进攻,杂兵都是近距离系的机器人,逐个击破后再围攻ウェドテオゴ,ウェドラオゴ的甲有8万左右,SP攻击的威力比较大。注意要在其SP积累满前就将其击倒,BOSS的逃走条件依日是和之前的一样。战斗胜利后他竟然畏求得胡缓驰绝一一个BOS的

胜利条件: 击破ユーニス或エテロ 失败条件: 我方全灭

在アルバハート获得情报后会出现者, 情点,这里需要下降到三层,进入的方法 在収ファイルーザ的时候已经说过。来到三 层大空洞再次遇上ユニス和エテロ。本次 战斗的地图比较狭窄,开始后我方最好向 BOSS的反方向移动,一边清理杂兵一边接 近BOSS,顺便积累一下SP,BOSS开始不 会移成、将杂兵解决得差不多了后一起冲上 去国取JOSS、多用SP连携不难获胜、不过 要小心她概的反击技和SP攻击。本次的胜 和条件是将エニス或エテロ其中一人杀死 題可ご关、注意本战最好杀死ユニス、这 是达成Good Ending的必要条件之一。



396 Mariana

胜利条件: 敌全灭或击倒BOSS 失败条件: 我方全灭或イサク死亡 特殊胜利条件: 将BOSS的HP削減到一半以下

从沙漠出来后会触发数个剧構点。 先到テヘス触发天使イサク强制。出战的剧 精、本次的战斗和上一次イサク加入时的 很相似,敌人都是中距离的机器人,不过本关没有了村民因此打起来方便了许多。由于イサク是强制出战,没有练过的玩家可以将其留在后方支援。BOSS所站的位置不再是屋顶,可以一边清除杂兵。边向她靠近,注意她的大范围SP超杀比较厉害,要小心别让她积累足够的SP。和上次一样她会在HP一半以下逃走,是放是留就看玩家自己决定了。

胜利条件: セクストン 击破

失败条件: 我方全灭

特殊胜利条件: 将セクストン的HP削減 到1/5以下

如果玩家按照以上的步骤收到ファイルーザ的话就可以触发本次的战斗,进入之前最好提升一下ファイルーザ的等级,不然本战基本是心输的。BOSS是永久冻土的セクストン。战斗一开始她就位于敌人中间,杂兵全是中远距离的机器人,对她的威胁还是很大的。开始战斗后ファイルーザ

要可以合方法分方汇纸度冲



主去给她加血,如果有加速度和防御的技能也给她来一个,等合流后基本就没什么难度了。30SSセクストン不会移动、等把杂类消灭下净后再上去群般她、将其中判减到20%以下她会逃走。不过既然只有20%那么干脆连携死她吧。还有经验和道具可以拿。

胜利条件: 敌全灭或经过150回合

失败条件:我方全灭

完成战斗后再次进入ゲルウィア和 アルバハ ト会连续发生两个影情、在ア ルバハート的剧精要选第一项阻止。拿到 一堆道具后前往バージス王国。进入前先 储存下进度。因为这里是两连战。第一场 战斗レニグェン不能参战。不过战斗难度 很低,敌人就是一堆杂兵而已。逐个击破 吧,150回合气也会自动过关。

胜利条件: ブルメイア击破或全灭其他敌人 失敗条件: レ・グェン死亡或经过150回合 特殊胜利条件。将ブルメイアHP削減到 一半以下

レ・グェン在本关强制参战。虽然该 战有150回合的限制,不过由于地图很小、 因此150回合基本上很充裕。初期可以消灭

左右的杂兵来积累SP。然后集中包BOSS 下方用连携攻击她。注意杂兵减少到一定 数量后会补充数次,位置在王宫两端和 BOSS身边,一次性打倒BOSS最好。否 则被身边的杂兵夹击就不好玩了。小心 BOSS的SP攻击。她依旧会在HP一半以 下逃走。

胜利条件: 敌全灭 失败条件・我方全灭

依旧是回工会打听情报,之后探索与 山间の町 ーテヘス 外于平行位置的左边 区域可以找到トレイスルート连峰、进入 前先整顿下队伍,这里还是两连战。第一 战的难度很低,不过由于高低差的关系, 我方一开始会处于不利的局面。建议向后 退等杂兵冲上来后再爬上去消灭桥另一边 的敌人。JUMP能力高的同伴在本关会比 较有利,建议出战前给角色装备增加跳跃 能力的知品。



本关的地形很空旷, 杂兵也比较分 敬, 开始可以多系杂兵积攒SP, 周围的

胜利条件: エテロ或エトヴァルト击破 失败条件: 我方全灭

特殊胜利条件:将エトヴァルト的HP削 减到一半以下

トヴァルト就不用管了、只要土破エテロ 就可以满足达成Good Ending的条件,不 过要注意的是エチロ的攻击比之前又高了 不少, 必杀依旧有威胁。エトヴァルト会 使用加血和单体连续伤害,威胁不大,当 然有实力的玩家也可以将两人HP降低到一 定程度后用范围超杀一举歼灭,不过难度 比较高、实力不行的话还是以击破エテロ 为主。胜利后ナイツ会加入我方。

胜利条件: 击破エトヴァルト、ヘルム ト或ヘルメム其中一人 失败条件: 我方全灭

先前往アルバハート会有事件发生。 接着探索冥界の洞窟・位于ベナ ド異谷 🞗 王禹也可以。 ヘル 下方狭长地图的尽头。进入后发生剧情、 父 メム的SP 超杀威 原来アリア竟然不是人类。本域アリア无 父 力比较大、被打中 法出场,回复角色派其他人上场吧。战斗 X 的话不死也残。胜 开始后依旧是先将两边的杂兵消灭以积累 🖇 利后回到ノアシェ SP, 注意集中让主力打,因为本关的杂兵 8 5 2 余元支性看出 不是无限的。三名BOSS只要不靠近他的所 🖇 🌣 🖫 。

設出玉、其中エ トヴァルト和へ ルムト的甲世氏较 低,可以选择主倒 其中任意一人,当 父 然二人或两人同时



胜利条件:击破BOSS

失败条件: 我方全灭或スノー

进入后就会发生战斗,这里首先要操作シャドウ完成剧構。BOSS的实力和我方简直天差地別,此战心输。接着前往告述地会发生JOSS战,本场战斗开始スノ 強制出场(注意她的武器装备开始前会被自动卸

下),本关没有杂兵、因此SP只能靠自己加强慢慢凑了,推荐使用一名物理角色上去顶住BOSS的攻击,而后面的角色给其加加防加攻、慢慢地将后备人员的SP蓄满。BOSS的HP超过了99999,我方的前卫可以在顶住BOSS攻压的同时逐渐削减其HP(BOSS的攻击范围有6格,站在第一段台阶的位置即可安全),HP到 半以下后所有人冲上去连携几个SP4的超杀,只要能力和等级不是太低的话流该能将其Over KIII。

胜利条件: 击倒シャトウ或进过10回合 失败条件: 主角战斗不能

来到ヴァラノワール会自动发生争挑 事件,这次的对手是ジャドウ、没什么难 度的战斗,胜利后ジャドウ会正式加入队 伍(注意这里有个BUG,被ジャドウ打倒 的话会直接无法游戏。)之后前往各个新 城市查看一下所有的情报,会出现大量的 支线情节。注意此时前往ヴァラノワール打 听情报会得知"名も无き神般"的消息, 探索ボコホコ山火日右边就可以找到它 (就在火山旁边,贴近火山找个探索范围 大的一下就出来了),进入后新同伴シロ 会加人队伍(注意必须收到ナイツ才能触 发此情节,不然就算是探索到地点也无法 进入。)



46

胜利条件: 击倒アテル

失败条件: 无

特殊胜利条件:主角死亡

前往アルハバ ト会发生与アデル的 ◇ 単挑事件、完成后前往新地点废墟与アデ ◇ ル単挑、注意本战输了也会过关。不过击 ◇

個她的话是触发Good Ending的必要条件之一,因此一定要击倒她。注意此时如果已经收到シロ的话会发生特殊支线,之后可入手一堆能力上限药。接着再前往ケルヴィア与リディア单挑、此战必须输,同样也是达成Good Ending的条件之一。最后在ヴァラノワル、テへス和アルハバト会发生连续支线精节。

胜利条件: 击倒タテウンス 失敗条件・我方全灭

这里必须要03号通り名"グラップ ラ" (击破パジリスク和グリ ンドラゴ ン各10个) 和07号"穴掘り职人"和13号 称号"トレジャ ハンタ" (需要打完地 底湖/海底洞穴/龙の揺り笼/大地の中枢 四个地点),到达这里后可以先前往サン ライオの森?。然后用挖掘指令和破坏指令 连续破坏 处地面并打碎巨石前往サンラ イオの森4 (多转换视角就可看见),将高 台上的两个石头挖掉后用箱子捣脚前往树 碧色厂的 然后用后破坏料洞的们石头形 坏就可以打开传送点(没有这个通り名的话也可以进入自由战斗后破坏,不过注意要有JUMP能力高于一定数值的角色才能到达树洞。在サンライオの森5再次遇到タデウシュ,第一次单挑战必输,不用挣扎了(此战失败也是达成Good Enging的条件之一)。第二场战斗就可以打过它了,

开始后主角会只身一人在最前方。尽快与后面大部队会合后再慢慢前进,杂兵的能力很高。并每个都有4万多,BOSS 4 字 7 2 2 更是超过 5 10 万,对付他们一定要一个一个地慢慢来,要不然全灭只是时间问题,多用连携攻击吧,要小儿BOSS的单体SP攻击,基本上是谁中谁死。

48 9 5 2 5

这里会发生新的剧情。完成后前往アルハバート会发生シロ的委托事件。之后会

进入支线战斗,战斗的难度不高,不过地形很不好,行动起来非常不方便,不过将敌人全灭后可以获得 大堆好装备。

49 - 49 - 49

胜利条件: 敌全灭 失败条件: 我方全灭

进入前需要装备3号通り名"グラッフラー",08号"潜水技师" (需要溶解 和 か にのこうら/トカゲの舌各5个)和 15号"羽ばたく者" (杀死ゴールデンバット和デスキービー各20只),进入后先将大平台上被石头挡住的柱子推到和小平台相连位置的十字心上,然后将下方另一根柱子也推下去和前面的柱子保持平行,最后将小平台上的柱子推下去与它们连接起来(期间要用到二段跳和破坏石头以及搭桥的能力),进入自由战斗后让有浮游



能力的同伴走到平台处就可前往下一个地图,这么解释可能有点抽象,注意看图中就是最终搭成桥的结果,来到第三层会发生战斗,这次的杂兵会分二批增援,先慢慢消灭积累点SP,在BOSS身边增援的杂兵可以等他们自动下来打,初期不要惊动BOSS,等消灭得差不多了再用SP技能一举歼灭JOSS。JOSS的HP大概有20万。

506977

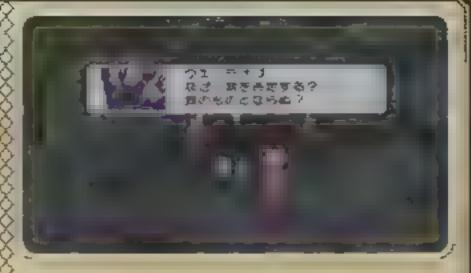
胜利条件: 敌全灭 失败条件: 我方全灭

这里会发生三连战,第一场战斗难 度不高,敌人全是以前遇到过的盗贼,注 意初期的敌人全灭后还会增援一次,包括 BOSS也一样。第二场同样会增援一次, 只不过BOSS基本等于杂兵一样随便增援 了。第三场战斗就有点难度了。一开始注 意出击角色的排位。一和四号是与大队伍

(51) - F. (1) - F. (1) - F. (1)

胜利条件: 敌全灭 失败条件: 我方全灭

探索地图左下方位置附近的一个孤岛,在孤岛的山脉附近可以找到该地点。进入前心须换上"羽ばた〈者"和挖掘的通り名。该层的迷题很简单,聘到最高处后用搭桥的能力前往小平台,然后挖掘垃块颜色不同的地面的其中一块就可找到传送点(连挖二次)。再次遇到想与猫娘



那啥的恶龙,这灰不用客气了,敌人依日和之前的战斗差不多。初期敌人很多。不过本战不会增援,挨个击破吧,将它Over KIII后得到的道具质量很不错。

52 CONTRACTOR

胜利条件: 敌金灭 失败条件: 我方全灭

採案地多跟右边一个独立、高的北部可以发现这里,进入这里破坏一道门来到"古の道"遭遇小恶魔。本战杂兵中的邪龙HP比较高,弱点是圣属性。战斗开始后

稳先向前,将中央连接桥上的龙全部消灭后会在BOSS身边补充几只,能力设之前的高。积蓄好SP后引它们下来逐个干掉。杂兵消灭完后会在地图的上中下各增援一个巨人,这时可以先将BOSS连携掉再慢慢消灭巨人,反正胜利条件都是要求全灭敌人的,BOSS之前已经交过数次手了,相信玩家已经对她很黏悉了吧。

53 The FARES

胜利条件: 敌全灭 失败条件: 我方全灭

在アルハバート打听情报,进入会发生特殊事件,搜索地图最左上方孤岛的左下位置可以找到这里,这次是三连战、进入前先准备好。前两次战斗都是普通的杂兵战,没有增援很容易过,第三战的地形比较特殊,通往第二层的道路很狭窄,建议队伍将初期敌人灭了后从左右两边一起上去,将上方的杂兵在楼梯处消灭,然后一起上到第二层砍杀BOSS,有JUMP

關力比较高的角色在本关明显会移动隔隔快,BOSS的能力和之前的几个BOSS差不多,不过要注意他的SP超杀范围比较大, B小心别让其有发飙的机会。将BOSS杀死 不出意外的话还会有一批增援会出现在第 一层。



540975

在ヴァラノワ ル、港町グルウィア、アルハバ ト会有支线情节、注意如果

满足条件的活ゼレナ会触发寻宝事件、和之前シロ的事件一样、打倒这里的所有敌人会 得多 大维好东西和30万的金钱等等、不容 错計、最后返回!アシュラ:会触发最后的 王錫、龙光差子多地定人程序了。

胜利条件: 敌全灭 失败条件: 我方全灭

又是两连战、第一场战斗难度不高、都是杂兵、不过要注意前面。人和后面三人会被安排在地图的两边,因此每边都安排一个回复法师比较好。第二场战斗就比较难了,要求敌全灭、エトヴァルト、ヘルムート和ヘルメム的中都在15万左右,而且都站在一起、三人一起冲上来的话威胁很大。建议初

期将杂兵全人以积累SP,然后躲到一边的高台上,堵在高台口让BOSS一个一个上来。ヘルメム的SP超杀比较有威胁,先将他杀了比较安全,一般每个角色SP都高满的话可以连续击杀2个BOSS。剩下最后一个基本就没什么困难了。完成战斗后回到ノブシェラン会发生连续事件,最后 欠会要求选择 名好感度高的同伴进行对话,只有好感度在游戏中达到一定数值的同伴才可以选择。完成后可以多练练级,闯闯异界の门,到达五十层也是Good Enche的必要条件之一,最后前往十一ルドロード进行最终战斗。

560 FEET REAL PROPERTY OF THE PARTY OF THE P

胜利条件:敌全灭

失败条件·我方全灭或经过150回合

第一场战斗难度不高、敌人被分散在两侧,建议先朝一边集中攻击、另一边的敌人会慢慢地移动过来。本关没有增援、大部分都是些远距离的机器人,注意别被他们夹攻了,还有本关有150回合的限制,一定要抓紧时间。

胜利条件: 敌全灭

失败条件:我方全灭或经过200回合

依日是杂兵战,注意本关的场地比较小,因此敌人显得非常集中,我方不要贸然冲上去,等敌人下来用连携快速消灭。最后二个杂兵的HP比较高,要多注意,本关依日没有增援,不过还是有700回合的假制,要注意一下。

胜利条件:ゼロヴァイド击破 失数条件:主角战斗不能

战斗一开始先向地图左边走逐步消灭左右两边的杂兵,三个主角复制品的HP非常高,第一个一般会自动冲下来,后面两个由于相邻在一起因此比较麻烦,建议将前期的杂兵干掉积累SP。第一个主角复制品用连携干掉就行,不要使用SP双击、GOSS两边的一个小机器会使用

回复魔法,推荐使用较远的SP攻击将其击 破,将所有的敌人都差不多清光后再对付 uOSS。期间要小心复制品的超杀。中子的 话就比较悲剧了。最終BOSSゼロヴァイ Y的HP高达60万、攻击力高自然不用说, 不过好在它不会移动。对付它一定要使用 SP连携,一般它的攻击一次杀掉我方数名 成员都不是问题。因为他不会移动因此最 大射程6格算好后用SH先磨掉他的部分体 力。最后再冲上去一举歼灭。如果本关有 スノー3级的自动复活超杀可以用一个以防 不测,被BOSS一个SP打倒的话一次全灭 也不奇怪, 将其杀掉后就是最终结局了, 如果玩家按照上面的流程收到了全部同伴 9、加突破50层异界の门的话、最后会收到 エトヴァルト和ヘルメムに隐藏的スペク タルータワー塔会同时出现。Good Ending 也会追加数张大团圆的CG图(没有达成条 件的话デューザ会在最终战成为敌人》。

通关后系统会提示玩家存档,然后选择继承可以以继承大部分遵具,金钱、PP等状态开始2周目。

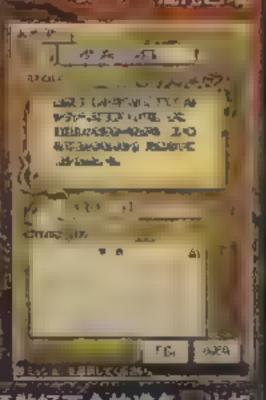


好长的范瑾 这是笔者死下来的另一个要觉 游戏的内容做得非常丰富, 是是是另一周目至少都要4个小别以上 血点成Gnod End ng的话像如来说是这种要80小时以上 游戏的难度和陶瓷游戏难论略象 生无心更对分为 在所有事实 5、RPG的玩家和准集到的FANS推荐



() 通关之后

想战胜它可不是一件容易



的事 各位必須做好万全的准备 比如 足够的等级 强力的装备等 下面要为 大家介绍的 就是本游戏最为关键的部 分——巨善素材

10 巨兽素材 14

相片本作升經不加基礎能力數值。 有的公切成长都是依盖養會 因此可以说 操有一身好養者是强大較基本 可要想获 與好養者 如何合理學从是會身上获得索 材質自然單心研究的重点 心體重例。由 于亞特色兽的索材只是接近心名字 这里 就不单独列衰症 只是在它们的名字后面 附括号注明其可获得索材的归类 至于流 理中第6章出现的远古系列巨兽,则因为没 有任何特点 而不被算作独立的亚种。

群加沙川系列)

眼睛, 攻击眼睛的时机很多, 只要站在高一些的平台上, 几乎是任何时候都能直接攻击到。

嘴部:比眼睛更加容易对付,而且只要不断攻击膝盖让巨人失去平衡,其 嘴部就会贴到平台上来,非常轻松就 能破坏。

右臂:要想切断整条手臂,必须使用雷属性的武器或技能攻击。最好的攻击时机当然是在巨人使用拍击后,顺着手爬过去直接攻击手臂核心,不过不把右手核心破坏的话是无法靠近的。在给予该核心的伤害足够后,再攻击就会出现醒目的红色防御罩,此时远程攻击不再奏效,需要爬到防御罩范围以内的地方攻击一次,就可以彻底切落其手臂了。



名亦	破坏部位、条件
石兽の魂	打倒
石兽,冒	右跟核心, 左眼核心
石器の口	嘴部核心
石葉の右腕	右臂切落
石祭の右手	右手背核心
石魚の藤	右膝核心 左膝核心
石磨い右肺	右胸核心
石魯つ左節	左胸核心
石舎の腰	腰核心
石勢つ外皮	嘴部装甲 右膝装甲 左膝装甲
第 第 一	腰装甲
石曽つ鎧	右胸装甲 左胸装甲
石兽の燃えカス	任一郎位

右手: 攻击时机同上, 只要巨人拍击后

长时间硬 重、很容易就可以破坏。

膝蓋,平 时难以攻 击得到,



但走到平台左右边缘的话就可以清楚地 看到膝盖目标。先破坏装甲,便可以攻 击核心了。

胸部:说是胸部其实长在巨人身体的侧面,同样是有很多攻击机会的。

腰部:核心在巨人的背后,要等它转身过去才可以攻击到。这转身时机不好掌握,推荐攻击膝盖,巨人站起来后会转身向回走,这就有了攻击背的机会了。另外,使用贯通效果的技能可以直接打到背。

业种特有部位

角:在头顶上很明显的一根长角,正面面对的很容易破坏的。

腕轮: 套在手腕上. 推荐在拍击后从手 背外侧进行攻击。

左手。此核心在手掌内侧,可以在其使 用完冲击波攻击后打到。

左臂: 与右臂一样, 要切落左臂同样需要 要雷属性攻击。若是此前先切落了右臂, 那么左臂的拍击频率会上升, 这个特点可以多多利用。

假面. 覆盖着脸部的装甲, 和嘴部装甲一样容易低坏, 可以说每d minto ?

刀造以「ル奈列」

本系列有集集の巨無のモイ)及 偏 書) 発表 ののシェッリク 発展書) 連裏の集が 地書) 東西の古集がラック のファンツ 連書)共6只巨書 亚种巨 構的不同在示 養头弱点被創角薬甲包围 神 并且冲击演開帯了緩慢效果

眼睛,平时也有攻击机会,但是最推荐 其使用吐电攻击后的间隙攻击。攻击眼 睛到一定程度时,它会侧过身去长时间 硬直,后面不少部位破坏都需要用到这 个技巧。

舌头:攻击时机同上,吐电后张大的磷 巴可以方便地攻击。

额头。面对玩家的时候,几乎任何时候都可以攻击。

角: 最麻烦的破角,推荐按照以下步骤进行: 破坏额头核心; 攻击眼睛让其侧过身去; 攻击前足核心让其倒向平台; 攻击角根部核心积繁至足够伤害,顺角



在等 incommon a	確坏報性、条件 ************************************
雷兽の魂	打倒
雷警の目	右眼核心 左眼核心
雷兽の吾	舌头核心
言語の観	蘇头核心
電響の右 / /	右角核心
雷装の左・ノ	左角核心
雷等の右前足	右前足核心
温馨の左前足	左前足核心
雷等い后ろ足	右后足核心 左后足核心
国等のひど	右雕核心、左膝核心
雷響の。ッキ	尾部切落
霊芸の外皮	右后足装甲 左后足装甲
酒舎の外售	右前足装甲、左前足装甲
国際の総	建部装甲
富書の燃えカス	任一部位

爬过去将其切落。注意, 若不破坏额



在C、E区才做得到。

前足:按照上面提到的方法,先攻击眼 膈制造机会即可。

后足,除了上述方法外,后足核心还可以在其尾巴拍击后攻击,这可比先打眼精制造机会要快多了。在破坏后足后,其移动速度将会大大下降,因此在很多时候玩家可以选择先破坏它一条后腿,再攻击其他的目标。

膝盖,核心在后足膝盖里侧,在它转身 离开的时候可以清楚地看到。攻击时机 较短,推荐其尾巴拍击后,站起来的瞬 间攻击。

尾巴: 必须要火属性武器或技能, 才可以破坏其尾部。攻击时机当然是尾巴拍击后, 攻击地点则是尾巴根部与背连接处, 破坏该处装甲后核心就会露出来。与巨人的手臂一样, 伤害足够了要靠近才可以突破防御罩, 将尾巴切下来。

亚种特有部位

剑角:包围着额头核心的装甲,很容易就能变坏。

眼睛,正面面对时全都是攻击机会。在 攻击眼睛造成碰直后,它会侧过身去, 此时可以获得大量攻击机会。不过与芬 里尔不同的是,不管攻击左右眼,本系 列巨兽们只会向左转去。

颈部:比眼睛更方便破坏的部位,正面 攻击即可。



来。对付该核心的方法和对付大<u>泰</u>是一样的。

后颈: 等它一头撞过来后,就可以从头顶上爬过去,直接攻击到该处核心了。 膝盖,比较麻烦的一个地方,因为平时这里都被手挡着。推荐在较低的平台, 攻击其眼睛后瞄准隐藏在云海下面的膝 盖来攻击。

腹部 写眼睛一样,很容易攻击到的一处。小臂:平时可以攻击到,也可以在攻击

名称	一種棒部位、条件
火勢の魂	宇 丁恒
火勢の国	右眼核心 左眼核心
火兽の首	颈部核心
大告の背中	背后核心
火兽の右腕	右臂切落
人善り左旋	左聲切落
火傷の音里	启頭核心
大器のひぎ	右膝核心 左膝核心
大兽的	
人善の下院	小百核心
大兽のノノ	角核心
入着り爆弾	腰部炸弹
火骨の火山	背部大臺
火件の外皮	右膝装甲。左膝装甲、小骨装甲、
	后颈装甲
大舟の外售	右肩装甲 医五氯甲
大男のほ	胸部装甲
大兽に燃えウス	任一部位

眼睛后再打。破坏装甲后,再以同样方 法破坏核心即可。

角: 平时可以攻击到,而攻击完眼睛后可以轻松破坏右角。另外,在高处等它冲撞过来后,破角更加容易。

炸弹,需要攻击的部位是后腰的核心,可以在攻击完眼睛后的硬直时间里破坏之。在破坏该核心后炸弹会掉落,它就不能用各种投掷攻击,而经常使用拍击了。这样可以衍生出不少破坏他处的战术。

大壶: 只有攻击眼睛, 等其侧身后才方便攻击到, 攻击点是大壶与身体连接处的黄色核心。破坏大壶后, 它就不能从, 壶中喷火攻击了。

胸部。任何时候都可以攻击到,破坏之后是没有核心的。



等则而公为沙克原则

眼睛: 平时很难看到眼睛, 但是趁其用 剑攻击后, 顺着手臂跑上去就能看到眼 睛和角了。

复眼,需要攻击背后蛇头的眼睛,在其转身用背后剑砍时可以很容易地攻击到。

手背, 趁上方手臂攻击的硬直, 从外侧破坏手背的装甲就可以看到核心, 在背后双手攻击时也可以打到此处手背。顺治一提, 只有上方双手有手背核心, 可以破坏。

前上双手。这两处核心必须要冰属性攻击才有效果。攻击时机是在其用上方手臂攻击后,顺着剑靠近并攻击核心。与其他切落类任务一样。最后一击必须要靠近到防御罩以内。此双手在切落后还会再生。不过已经算破坏完成了,紊材奖励是能拿到的,因此可以不必再理会了。

前下双手:与上方双手的切落方法一样。 非后放弃: 中于东非后部以不容易掠夺



名称	破坏都位、条件 ———
割響の魂	打倒
御樵の目	右眼核心 左眼核心
多端の道路	背部右眼、背部左眼
剑兽の手	前上手背核心
剣兽の野太刀	前上右手切落
剣兽の大太刀	前上左手切落
剑兽の炎刀	前下右手切落
剣隆つ今刀	前下左手切落
(お祭の雷刀	出版古斯斯蘭
劉鲁の賭力	烈后左手切落
4 湯いた粉	四身核心
飼善の胸	10000000000000000000000000000000000000
創農の背中	背后核心
会の /	角核心
金兽の炮台	任一炮台
角膜で外皮	船身装甲。胸部装甲
幸兽の外管	以一旦 第一
創得の鑑	背后蛇口装甲
企器の使えカス	任 部位

目标, 难度较低。



清楚地看到目标,推荐先把中央炮台破坏掉。最好的攻击时机是船体撞击后跳上去攻击,但是平时任何时候也是很方便打到的。

胸部,任何时候都可以攻击。破坏装甲 后有核心露出来。

背部:与破坏复酿一样,要等其转身后 攻击蛇头的腾部,破坏该处装甲后核心 就会露出来,之后继续用相同战术攻击 核心即可。

角,与眼睛一样,要在其正面剑击后跑到手上才能看到攻击目标。此外,背后双手攻击后,顺着手臂跑到尽头也可以攻击到角。

炮台,任何时候都可以攻击到。由于炮台、 攻击很频繁,所以推荐一升战就破坏其身 体左侧和正面的炮台,这样炮击威胁大大 降低;而留着右侧炮台则可以让它继续频 繁使用炮击,安全系数大大上升。

多方。不系列

14 所以 19 数 22 と 5 か 至10000万元 至至9、京原次5 (15)被发展》 (加基位的图)。《) · (沙) 共享只巨化 条页的真由任 务比较特殊。除了该任务目标的核心以外 其他部位的核心金全部消失。破坏美甲后 金发现什么都没有! 反有層标核心聯繫在 以 天皇 · 養头 · 左管 · 谷崖 · 海 完成以上全部之后就会出现要求打倒希瓦 的任务了。当然,在这个任务中一切核心 都是正常显示的了。

额头:在正面面对时有很多攻击时机。 只要先破坏了头冠装甲,就可以攻击额 头核心了。

胸部。对付该处必须用暗属性才能奏 效。目标核心被装甲包围着,而装甲的 核心则在后颈处。要想攻击到就要先攻 击其正面裙甲或冰山,让她伏倒在平台、膝盖、平时只有右膝可以攻击到,破坏 前,这样就可以顺着手臂靠近过去攻击。 后颈了,拆掉胸部装甲后就可以正面攻 击核心了。需要注意的是这两处的HP很 少,若是这两处破坏完了还没成功破胸。 的话,就很难再找到机会爬上去攻击后 颈了。推荐作战地点为B和E,找机会给 其冰山造成较少伤害就可以让她趴下: 她站起来之后会转身离开平台,此时赶 快追击冰山,即可立刻让她再次趴下。 实现连续打击。

手腕, 目标是在左手臂上, 形如羽毛的 装甲保护下的核心。破坏掉羽毛装甲后 仔细观察,即可看到该处的核心。

腹部,平时也可以攻击到,而最佳时机 是攻击正面裙甲或冰山让其伏倒后,站 在其小臂附近攻击。腹部一共有3片装 甲. 需要全部破坏才能看到核心。

腰部,对付该处必须用雷属性才能奏 效。该处核心在背后,破坏方法大致与 上面提到的破胸相同。注意此核心有一 块很大的蓝色装甲保护,要攻击核心心 须先将其破坏。

大腿:核心在大腿侧面,先破坏该处的

名称	被坏解性、条件
今豊の塊	才 7倒
今書の鉄	额头核心
令枠の胸	背部核心
今等の院	左臂接心
令兽の護	腹部核心
令聲の腰	康部核心
令書の太も!	大脑核心
令盤のひと	右腺核心 左膝核心
今県の浮船	台座核心
冷善の扇	羽扇破坏。击落
今番の冠	头冠装甲
神魯の外皮	右膝装甲. 左膝装甲, 腹部装甲
令傷の外售	腰部装甲 大腿装甲
令器 7 題	総部装甲
令等の冰山	冰山核心
冷勢の燃え。	クス 任 節位

甲叶即可看到。如果先把膝盖核心破 坏, 那么她在冰山撞击后即可顺着大腿 爬上去,靠近大腿核心给予大伤害。攻 击大腿造成的硬直是破坏其他几个部位 的关键, 因此若目标不是只破坏大腿的 话,最好不要只盯着此外攻击。

该处装甲就可以看到核心。最佳攻击时

机是冰山 撞击后. 可以靠近 攻击之。 台座,在 其使用倒



后,顺着台座底部爬上去就可以看到核 心了。推荐地点为C。

扇子:除了在她倒立冲撞后直接攻击将 扇子破坏之外。让她扔掉扇子伏倒也算 是将扇子破坏的。因此攻击大腿和冰山 也有相同效果。

头冠: 要破坏额头, 必须先破坏此处装 甲。攻击时机很多。

冰山。与破坏胸部、腹部一样,只要让 她伏倒,顺着手臂登上去就可以看到背 后的冰山。在她转身的时候也可以攻击 得到. 只是时间很短。另外, 在回避了 其攻击之后,如果动作够快的话可以从 其左臂下面的空间攻击到后面的冰山。

具界常状态

之前的效果。中国和北美国中国的英国用 其性攻击城巨害造成雾潭状态。而事实 也对各个巨兽造成异常状态的属性靠不 下菌素为大家列出三张异常状 态表 看看巨兽们会在粤种属性攻击下 陷入异常吧

I	名称	装怪	停止 🌣	滑伤 🐣
ĺ	キャント祭列	西	冰	暗
Į	フェンリル系列	冰	路	火
1	4.7% 卜系列	暗	øķ	盃
Ī	ギルザメ シュ系列	4	人	冰
ĺ	リヴァ系列	火	7	箍
1	E many	7	JK.	雅
	ノンニハハムート	_	冰窩	暗

自由行原。

中选择的现在 要按照正確的原序点击石模型的直槽 如果全都正确的话就可以解开石板的封 印 達战石板中的封印巨兽 这些巨兽分 成两类 前5只属于特殊更种 打倒它们可 以获得特有的珍贵兼材、冷度专有兼备

证证别 原本主义。三 原 经形态 可供去 计可以进入这个模型了 在这里 65 产生完成自我 在决阵建制为证。将朱恒和 1.汽车表现出的股票集和以外 其余的鸟 **全连连续**。据,而是**开来领**第与原始巨 完全權而 一致(0)吳巨兽并不影响流程 (但 是关系到不少称号的获得。大家积极挑战 下南统出全部石板的解封方法。

石板 minutesman	解封恒件	特殊素材
異金の石板	元報の勧告されガメリンエ1:	胜利の光 努力の光
红蓮の石板	不天の履得デスイブリ ト	古文书ファ、通 ファ、通のガバス
白亚の石板	电击の古痕ブラッケファッグ	古文书电击、电击ポリタン
水雪の石板	神秘の化身」ヴァカーリー	メンマ ズボイント、レヴァのアレ
大地の石板	古の大魔神ゴライアス	レヴァナントウイング ゴライアスの塊
延伸の石板	発卵のギガント	
労銀の石板	异界のフェンリル	
均然の石板	発界のイフリート	
暗度の石板	最界のキルガメッシェ	
が旧の石紙	分取の イナ	













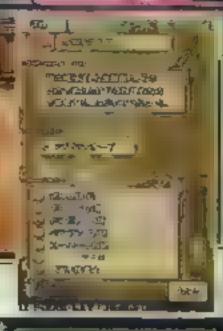








在游戏用演足各种联织派。可完成在一个任务员们联络联合 失败不孝。并且获得非常容贵的宣色技能压。可以说是对政关非常有帮助的。以下是另世目前已明确的歌号的歌号的歌等杂类。以读太



7 8 72 91 6

称号	· 聚得条件
ギガントの粒世主	通过第一章
フェンリルの季风	通过第二章
イフリ トの烈火	通过第一章
炼獄の光	违正部四章
、ガテの霜刀	通过第五章
刻の都者	通过第六章
差の血を維く者	內过第七章
量 兵器	打倒无限の起導キルガメッシュム
テスマスタ	打倒不灭の魔勢デスイブリー
传说の猛兽ハッタ	打倒电击が占領ブラックファング
すびんといか	打倒神秘の化身レヴェカ リ
ケンカ大帯长し	打倒占つ大爆神エライアス
ケッカ里番氏・	打倒异界のキザント
密得ハッター	打倒昇界の フェンリル
フェルオ ル勋章	村倒葬界のイブルト
職界の樹公子	打倒軽縮のキルガメ 。 エ
・ヴァ四十八手	打倒昇界のデザヤ
キガントの若侍	通过只腕の巨翼をガント系列自由任
	务任意一个
流され武者	通过只腕の巨錐ギザント系列自由任
	务任意4个
成なる恵士	只腕の巨兽ギガント系列自由任务全
	都完成
オオカミハンター	通过領領の巨着フェンリル系列自由
	任务任意一个
月夜の狩人	通过銀狼の巨磯フェンリル系列自由
	任务任意4个
暗夜の狩猎者	銀狼の巨勢フェンリル系列自由任务
	全部完成
ゴミ虫	通过灼熱の巨勢イフリート系列自由
	任务任意一个
训练されたゴミ虫	通过灼热の巨兽イフリート系列自由
	任务任意4个
第三十特务炎队	灼热の巨勢イフリート系列自由任务
	全部完成
なかねき創土	通过凶刃の巨兽ギルガメ シェ系列
	自由任务任息一个
エンキトウのエサ	通过凶刃の巨兽キルガメ レユ系列
	自由任务任意4个
キルガイッシュナイ	凶刃の巨兽キルガメ レュ系列自由
F	任务全部完成
よりがんよったで賞	適过豪院の巨得ゲラティオレ系列自
	由任务任皇一个
はなまるの賞	通过豪駿の巨雲ゲラティオン系列自
	由任务任意4个
超绝大金星	豪腕の巨兽グラティオレ系列自由任
	务全部完成
太ももランナ	通过冰雪の女王シヴァ茱列自由任务
No. of the last	任意一个

	14217-09349:7 02
林号	获得条件
721+1	通过冰雪の女王シヴァ系列自由任务
	任意4个
絶対領域の支配者	冰雪の女モンヴァ系列自由任务全部
	完成
必条1~1人	通过暗夜の狼ヴァナルガット系列自
27.	由任务任意一个
华丽なる猛響使い	通过暗夜の狼ヴァナルガット系列自
一十四 3 公園日底(
神をわすわりさせい	由任务任意4个
1	暗夜の狼が「ナルガント系列自由任
图 40 (7) 11 图	务全部完成
魔神軍的宣	通过烟雲の影魔へルセブブ系列自由
T. a. a. Mari	任务任意一个
至ちる大司数	通过烟雲の悪魔へルセブブ系列自由
	任务任意5个
异蓝色机瓣	増書の悪魔ヘルセブブ系列自由任务
	全部完成
夜叉流射忍	通过背後の故籍トゥルガー系列自由
	任务任意 个
夜叉流暗約客	通过背徳の破骨トウルガー系列自由
	任务任意5个
夜叉流毗少丁	背徳の故典トゥルガー派列自由任务
	全部完成
新世界を手、する者	通过巨兽神ハハムート系列自由任务
	任徽一个
アルタイルを絞べる	通过巨勢神パハムート系列自由任务
表	任意5个
巨豊神话の破坏者	台鲁神バルムート系列自由任务全部
	完成
空、永远を舞り者	通过・シーミュムート系列自由任务
	任意一个
静かなる命の後道师	
1	任意5个
新さな神话の創造者	ニュート系列自由任务全部
V 6728	完成
喜 隐	打倒自由任务中的キザント一次
雲隐波用心律	打倒自由任务中的ギザント5次
實施者师范代	打倒自由任务中的キガント10次
天狼猎师二日月	打倒自由任务中的フェンリルー次
天狼特距离月	打倒自由任务中的フェンリル5次
天狼猎师新月	
交 波第 小队长	打倒自由任务中的フェンリル10次 打倒自由任务中的イフリートー次
交通第 连队长	打倒自由任务中的イフリート5次
受武军団长	打倒自由任务中的イブリート10次
デストロイヤ	打倒自由任务中的ギルガメ・レュー次
つ つデイエ タ	打倒自由任务中的キルサメッシュ5次
かってきおふばは	打倒自由任务中的ギルガメーン 210次
ひーちょ	
	打倒自由任何中的グラティオ。一プ
鱼切大夫	打倒自由任务中的グラライオンン次

Į	非号	获得条件
H	神龙横纲	打倒自毎任务中的ケラディオン10次
Ц		
ł	恶代官	打倒自由任务中的シヴァ 次
П	ノヴァ样奈里队	打倒自由任务中的ングで5次
H	巨藝学士	打倒自由任务中的ヴァナルザントー次
Ш		
1	1 1729-	打倒自由任务中的ヘルセプブー次
П	ヘットハノタ	打倒自由任务中的トゥルガーー次
ſ	伟大なる友の領魂者	打倒自由任务中的ハハムート 次
ı		
1	神の名を葬り去る者	打倒自由任务中的シン ハハムート
П		一次
l	剑客商售	打倒自由任务中究級のギガント 次
I	古流卸豪	打倒自由任务中容後のキサント5次
l		
ı	夜明十の追述者	打倒自由任务中究扱のフェン ルー次
ı	白夜の疾风迅雷	打倒自由任务中究扱のフェレリル5次
1	鬼军曹	打倒自由任务中党扱いイブリートー次
i		
1	究機のなかねき剣士	打倒自由任务中交級のキルガメ レ
H		北一次
ı	新鮮組そりこみ队长	打倒自由任务中究极のギルガメノン
		2.5次
	HI sa a	
	特別のシゴロ	打倒自由任务中究极のシヴァー次
	うるわしのド・シク	打倒自由任务中究极のシヴァ5次
1	7,	
Н		Are the at the state of the sta
1	トックナ	打倒転出任务中発投の - ハムート 次
П	伟丈夫云龙	打倒自由任务中突役のグラティオン
Н		一次
J.	Marie Tarres	
1	豪本不知火	打倒自由任务中究扱のゲラティオ、5次
ł	、さものかかり	打倒自由任务中究級のヴァナルガン
ı		ト一次
П	スハルタ側殻師	打倒自由任务中究級のヴァナルガン
ı	Security a Malabitah	
1		▶5次
ı	アピルスレイヤ	打倒自由任务中究扱のヘルセブで一次
Н	真恋 無影	打倒自由任务中究長のドゥルガー一次
H		
H	新恩 カラス天狗	打側自由任务中究扱のドゥルガー5次
П	原初の暗に挑む者	打倒自由任务中カオスニババムート
П		次
Н	カオスの抽鎖の電差	打倒自由任务中ゥナスニ・ハム ト5次
1		
ł	初級军学者	获得一个S评价
П	参课道初段	获得10个S评价
Н	天才军略家	获得50个5评价
П	免许皆传兵法家	获得100个S评价
П		
H	云海の大元帅	获得全部S评价
K	见习刀剑锻冶	合成一种大剑
	御命刀剑师	合成10种大釗
	一杀大剑匠	会成25种大剑
	元祖天創斋	合成全部51种大约
	见习い妖刀工	合成一种刀
1	腕利を妖刀工	合成10种刀
ı		FIRST Track
H	名人妖刀师	合成25种刀
Н	妖精の杖細工师	合成一种杖
11	圣女の杖雕り师	合成10种杖
li	姫君の杖美术家	合成25种杖
П		
1	快験ケラーシャー	合成 种锤
I	鉄腕プラスター	合成10种锤
1	家院デストロイヤー	合成25种锤
1	弹丸职人	合成一种铁
8	弾药のデザイナー	合成10种铳
	弾幕のアーティスト	合成25种铳
	学究の失兵	合成一种枪
J	矛比の铁学者	合成10种枪
	粹枪学博士	合成25种枪
1	式神具工。梅	合成一种防具 (标准)
		The same of the sa
ı		全球S研究日 (在 #)
	式神具土 竹	合成5种防具(标准)

春号	获得条件	
式得其亦 松	台成 O种筋具、标准	
式神具匠 白菊	合成全部21种防具(标准)	
カナだし甲冑師	合成 种防具 (物理重视)	
ヘテラン甲膏肺	合成5种防具 (物理重视)	
ス ハ 甲冑岬	合成10种筋具(物理重视)	
カリスマ甲冑师	合成全部15种防具(物理重视)	
见习、精灵士	合成一种防具 (属性重视)	
相类源律师	合成5种防具(属性重视)	
精灵指挥者	合成10种防具 (属性重视)	
精灵マエストロ	合成全部15种防具(属性重视)	
まごころ仕立師	合成 种装饰品	
一期一会の難り帰	合成5种装饰品	
魔法の手业师	合成10种装饰品	
舞ける離金師	合成全部20种装饰品	
见马 药剂筛	合成 种秘药	
新进药学者	合成10种秘药	
赤ひ子大先	合成20个秘药	
マッドサイエンティ	合成全部42种秘药	
スト		
大いなる守財奴	金钱超过1万	
巨兽狩り成金	金钱超过10万	
奇迹の悠金米师	金钱超过100万	
808新入会员	进行第一次多人联机	
BoB宣传主任	进行10次多人联机	
808キルトマスタ	进行50次多人联机	
BoB最高经营责任者	进行100次多人联机	
运输的两侧	进行一次两人联机	
不助のトライアンドル	进行一次三人联机	
无敵のカルテット	进行一次四人联机	
禁助の石板を开きる者	解开全部封印石板	



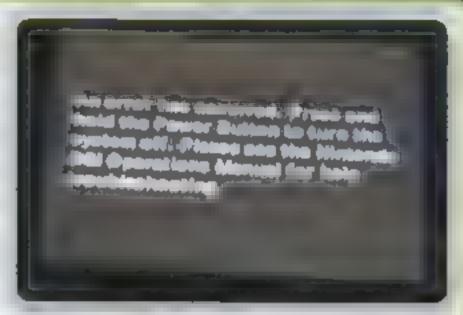
NDSi 1.4系统升级全面解析。

一简明最新烧动。场域"双核机级"

文 Raeca 编 米格

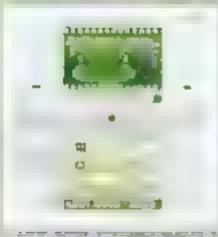
NDSI 1.4系统升级全面黄系各款烧录卡产品

早在去年年底N·S上市之初,大家通过N·S拥有如A·主机一样的系统可升级的特性便预料到"NI·S主机可以依靠系统升级来屏蔽绕录卡产品的使用"。而最近这一猜测终于成为了现实,许多玩家发现原先能在N·Si主机上正常使用的烧录卡,在主机升级了最新的1·1系统之后均无去使用,启动后出现错误画面,无论目版1·10美级 化还是欧版1·1、甚是如此。于是笔者也针对市场上的所有N·S烧录卡产品进行了测试,发现M3·/oroSC·SO、III—/V AK2、Hypor M 页金(AI等均无一幸免。显然,任天堂通过N·Si系统升级开始对烧录卡进行全面基础。



▲升级到1 4系统后启动烧录卡出现错误。

NDSI 1。4系统引级的必要性



▲大量优秀的DS: Ware下载 實際系統是四種。並制度應案團 力 不玩是一种遗憾

相信很多玩家一定想知道是否也点升 极到最新的1.4系统 才能玩到最新的N.S.

这个答案很难 回答、因为N S 主机 能够运行的游戏有两种。 种是标准N S 游戏、一种则是NI Si 专用游戏。前者数

最大约为四千多款,而后者仅有数百款,如果只是想用烧录卡玩Ni S游戏 那么完全没有必要升级到最新系统。而如果想玩到最新的Ni S 专用部戏,或者仅仅是想通过Ni S 主机登鞋 网络或者是获得免费的NoSi主机的物加助能 那么都必须升级到最新系统(1 4X)后方可实现。

也许14系统所增加的功能对你并没有太大的诱惑力,但升级毕竟是一种趋势,也许你歌天在不经意可就会因为点击某个按钮自动完成了升级过程。这时,只要有一块能够支持每件升级的烧录卡产品就能高枕无忧地享受最新功能并不丧失玩NIS标准游戏的乐趣了。

新出厂的重机均为1。4系统



▲可以在系统设置的上屏查看到当前的版本号。

根据日本以及其他国家的玩家所提供的消息、8月份以后购买到的Nis.主机出厂均已是最新1 4×系统、如果近期准备购机、那么就必须选择拥有固件升级并且已经支持1 4系统的烧录卡方可使用。

如何开级到1。4系统

N S 固件升级需要使用WI FI将主机接入 eternet 网络 所以在正式升级前需要先介绍一 PXC可以看及系连接。



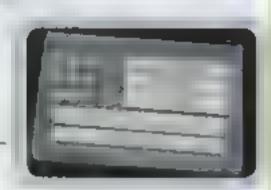




- 进入系统设置。
- 2 选择第三页的最后一项 "INTERNET"。 11 正在测试网络。
- 3 选择第一项"连接设定"。
- 4 点击任意一项"未设定"。
- 5 点击第一个最大的按钮搜索网络。 14 确认连接到网络更新。
- B 选择将要接入网络。
- 7点击WEP密码框、准备输入密码。
- 8 輸入密码。
- 9 保存设定。

- 10 开始测试网络。
- 12 测试成功。
- 13 切換到量后一页。选择"主机更新"。

 - | 15 阅读"更新内容",点击右侧的 页"。
 - 16 点击第一个按钮"同意"开始升级、
 - 17 开始更新、请勿切断电源。



通过固件升级破解1。4系统

没有人会不知道14.这款烧录卡的名字,正 是 4烷录卡凭偿简单的操作成功地将烧录卡由 SLOI-?端口升级到了SLOI 1端口的时代,从 需要刷机、引导、转换才能玩到NIS游戏的繁琐 过程,变成了拖放、复制及粘贴就能开始推戏 的简单操作,不愧为一款革命性的NE S烧录卡产 品。在此后的根长一段时间, 任天堂以及其构游 戏厂商通过不断的变换游戏加密方式,试图在游 戏内加入针对烧录卡的解蔽代码来陷止烧录卡的 使用。不过通过游戏加密来防止烧录卡运行的方 式,在烧录卡厂商的内核升级面前呈光作用 购买了烧录卡的玩家只要下载最新版本内核,并 變制到! 卡上就能够运行電新游戏。

而随着N-Si的诞生以及1-4系统升级全香屏 蔽现有烧录卡产品,你会发现,仅仅升级内核是 没有用的。通过系统升级,任天堂可以通过改变 主机的游戏识别、启动机制、从根本上阻止烧录 卡的运行。由于这种麻蔽方式发生在烧录卡启 动、加载内核之前,因此无论怎样升级改换。卡 上的内核文件都是无效的。

第一个成功破解1 4系统的烧录卡是因其金 色包装而被国内玩家称作"黄金 4"的产品,但 由于开发之初没有设计固件升级机能,而只靠通 过购买新出厂的黄金(4)产品才能在1/4系统上便 用。原先出货的产品仅能在1.3以下系统使用。而 目前的产品 旦遇到1 5升级则意味着生命周期结 東一玩家又需要购买之后出厂的支持与固性的黄 金四,如此不断进行重复投资。

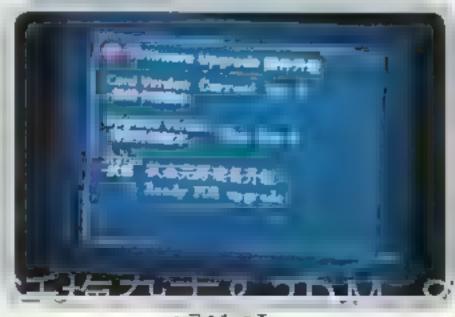
对于那些考虑到NS。因件升级而设计有固件 升级机能的烧录卡而言,就只需通过改换烧录卡 的启动机制来应对系统屏蔽,无需购买新卡。在 这次的1.4系统破解当中,它们无疑大显神通,无



▲通过US8线升级的M3i Zero。

需玩家重复投资,直接更新固件即可,把新的破 解方式带到了玩家面前。

第一款與备双核升级机能的烧录卡产品是 今年4月就提出固件升级同内核升级一样重要 的新一代双核烧录卡Hyper 🧀 . 而此后陆樑 有F ZF LASH小组的F 2 VI、Supercard小组的 SC SO 以及GBAIpha小组的M3I Zero以此为标 准、推出了同样具有双核升级机能的烧录卡剂 品、与Hyper HAI烧录卡仅能使用! 卡进行圈件 升级相比,SC/。组的SC/SO产品配备了独立的 写卡器进行固件升级,而CBA pha,组则在M3 /ero上使用了USB线进行固件升级、将固件升级 变得更省事。



▲圖井升界面。

烧录书年表

烧录卡品牌繁多,下面仅罗列较有代表性的 产品,并按照上市时间排序

第一代NDS继录卡

特点 SLOT-2卡槽、需要 特点 SLOT-1卡槽、仍然 刷机或引导、需要使用PC | 需要刷机或引导 或者PC 软件进行处理 NEOFLASH

SC SD/CF/miniSD

SCL

M3SD

EZ4

第二代NDS規是卡

特点 SLOT-1卡楠 免刷 机免引导免转换

R4

M3 Simply

EZS PLUS

SCDSO

DSTT

第三代均量卡

免 查特NDS 查特双核 升级

Hyper-R41

EZV₁

alide in the

SCDSO:

M3 Zero

第1.5代ND5编盘卡

to did not

处理

NEO-MK3

DSLink

Acekard

第2.5代烟墨卡

特点 SLOT 1卡槽 免 支持NDS:但无固件升 级机能 R41-SDHC

DSTTi

黄金84

「充稿前、已通过關件升級 特点 SLOT-1卡槽, 三 成功实现对1.4系统宣持 的施最卡产品有:

EZV.

Hyper-R4.

AKZi (注 只有后生产的) 未开天窗版AK2:可进行内

即时在档。双核升级优势突显

固件升级与内核升级同样重要,而只有当两 著能有效协同运作的时候,才能发挥烧录卡的品 大功用。对于NOSi玩家来说固性升级是一个强势 功能,而对于NDSL玩家来说,固性升级则同以升 级烧录卡的硬件逻辑令烧录卡的性能得到提升。

众所周知,四烧录卡是一款没有别时存料机能 的烧录卡产品,然而以"炒烧录卡为基础。此行开发的 Hyper-R4烧录卡则通过固件与内核的联合升级为 F44烧录卡带来了一次全新的"进化"。在1 4 Vo 固 件升级支持1 4系统之后,配合1 55内核可以使用其 他高端产品才具有特色的打攻路等功能。

直以来,即的存档这种高端功能是早先 E.ZF.L.ASH、SUPERICARE与CBALPHA等从CBA 时代一路走来的老牌烧录卡厂商所垄断的高端技 术。垄断带来暴利,这几款拥有即时存得的烧录 卡产品的价格大多都100元以上,而作为玩家主 力的学生玩家往往难以负担这笔离器的弃支而只 能选择性能和质量都十分普通的廉价产品。而现 在由原先F44小组重新组建的Hyper R4小组也成 功地完成了即时存档的研发,并且随同14周件 升级同时间放出。

如何使用Hyper-R4-即时存档功能?

升级团件至最新版本1.40/V6

下载霰新的固件程序。与其他NDS游戏文件 一样,将其拷贝至:卡上。



在NIS。或 NS上执行这个 NI S程序。

▲Hyper R4i的固件 升级程序、

点击下屏 BY "STAIR " 按钮开始升级 固件。





待出现"固 件升级完成、关 机生效"字样 后,即可关闭 NI S主机电源, 激活最新固件。

安装最新的1.55内核

下载覆新的1 55内核, 井将其解压至[F卡 根目录,覆盖原来老的内核文件。

启用即时存档功能



点击菜单石 下角的"没置" 按钥。

将选项设置为 "ENAJET", 将 "即时存档"功能 打帮。



EFF RELET

هن كالله الله الكريس والمعادل من الماك عليه والمعادلة الماك المعادلة الماكية الماكية الماكية الماكية

在游戏中按L+14 A B 择SAVE表示即时存档。选 择LOAD表示即时读档。而 3 MA CON 原为節羽攻略



马上去到我学开学的时候实态在此基本已经拿到承取通知书志即将步入大学校们的同学们是大学生活 是一个身新的开始,非大学里可以认识很多新朋友,并毕会新放业,人学前把得要做好完全的准备破。 并为是风油精等非常品不要应记器最好到一个影响的清单。 下面看着近期NDS软件业有啥 新鲜市爱鱼吧。





DeSmuME新版推出

具有录像功能的电脑NIDS模拟器 ICSMUMI to tocording于8月17日放出v0 9 4 版。新 版改善了对存档的支持,可读取日格式的存 档,加入了路径设置:修复了过滤器等方面的 错误。模拟器支持英语 去语、円麦语 中文

四种菜单语 言, 可通过 Conf g菜单内 的_ anguage 选项调节。程 序也支持游戏 录像. 能够将 游戏过程录制 为Av 格式的 视频。通过 (c菜单中的 Record AV 选项来录制现 频。

10.111.1



Printer of the state of

WA Paint新版公开

NI-S上的绘图软件UA Paint 于8月70円放出

V1 3JC版。 新版对丁具栏 中的绘图I具 进行了重新排 列, 更符合使 用习惯に按け 健可以在当前 便用的绘图工 具和上 次使 用的绘图工具 间快速切换; 解决了喷涂工

具的尺寸间



题。在NI-S上运行UA Paint、首先要设置画布 的尺寸,然后进入绘图界面,上屏显示绘图 [具和调色板,下屏为画布。按1/键在上、下屏之 同切43、按 键切款前景、背景, 按SIA TF罐 神一、政黨某年。

DSMDS授命

on dilikal

N S和N SL的玩家萬也不用对N S.银修了,因为现在有了 S S S S S M S是一款模拟NOS 界面的软件,让你的N.S、NOSL程身变为N S。LS A S的运行界面与N S 非常相似,上展显示大幅图片,下展则显示各种软件图标。



《迎转像金元》新版推出

电玩巴士网站举办的华人电子游戏原创大赛接近尾声、以(黄金太阳)为蓝本制作的游戏(进程炼金术士)也发布了新版、这大概是参赛的最终版本。新版登换了标题,作者雷精灵(Harukakamnar)制作了新的Logo,美感十足。玩家需要仔细阅读剧情,然后在关键的地方做出选择。游戏中一种模式的操作方法不太一样,调查模式下,用NIS的十字键控制角色移动。剧情模式下,按A键阅读剧情。证物模式下,直接点土触控屏来选择证物并出示。

游戏在进入下一场景时会自动存得,部分不支持, A1格式的烧录卡(主要为SLOT2槽的烧录卡) 马毙会在这时出现运行错误。另外、使用SLOTI烧录卡运行游戏时, SLO 2槽不要插入 / 合 等任何卡带。

游戏的从前期策划到中期程序、美工,到后期选试,再到最后的测试包装,全部由留精灵、人完成。游戏使用RMDS号擎开发,RMDS SI擎是一个基于NDS LIB的RPOS 擎,使用LUA语言作为脚本,使用简单但是功能强大。IM S号擎的作者洞样为雷精灵,有兴趣的朋友可以试试。

(Seck And Recharge) (Spirit

NOS上的 Seek And (Seek And Charge) 正数 中显格制最一种 Seek And (Ocharge) 正数 中显格制最一种 Seek And Seek And

الرج في الثانية



L、《键改变颜色。游戏共有100个关卡 遗憾的 是不支持触控操作。

(Stargrezzer) Hill

NI S上的飞行射击游戏(Stangrazor)于 8月22日正式发布。游戏分为两种模式、游戏中

用N S的+字键控制飞船移动、按、键射压、被敌人、按、键射压、被敌人、显中或撞到敌人、显示在下海右方的能量增为空射Came Over。按SIA 等。 遊戏的最高分数会得以保留,



从主菜单中选择High Score选项即可查看。

上都还说道期是期待的汉化游戏是《IQ(X》还有《沙和2》。 淡忽到汉化小红的地质是和此之快。所 秋游戏都已经存设化中于资外且已经被出了汉化规模。据题近两年,在1018中见的多数是中文游戏。基本 没有再为马文烦恼过,当然《这与汉化小组的努力是含不开约

الله والمنافق المنافر والمنافز والمنافز



PSPARE IN

新成的PSS是无是治地发现了。但你就没有需要中的那么你,是少是有PSS。但了如此同那么是外,如此就是看很。新教PSS的你就只是给小孩们是,更是太被我的是,新教PSS还是叫PSS。全是没有和个SIM什么的,也没有此名叫PSS。如此不存在人们的。他有传说中的是客PSS游戏的功能也没有出现了非社人们被会尼及智慧。是下面看着这新PSS软件也有什么的软件很少吧。

THE FALL WAS A STATE OF THE STA

5355系统被成功破解?

5 55系统的破解难度的确不小,先前信益且 具宣布破解的小组都没有了下文。但仍有人知难 而上,8月22日,一个名为 cam MX小组也公开宣称向5 55系统发起挑战,并给自己定下了期限, 有望在两周后彻底破解5 55系统。 I cam MX小组 表示,已经完成了5 55自制周件的开发,但固件 仍不完善,还有很多问题尚待解决。彻底破解仍 見じせ。正当大家務別事情的 真假的时候。 I cam Mx公布 了规模。从规類 上看, 5 55 画制



置件的确已经完成。但相信、又有网友指出该视频系伪造,视频中显示的PSP系统版本是软件更改过的。事情的真相,还是等时间来检验吧。

PSPKWM新版公开

PSP上的JAVA模拟器PSPKVM于近日发布 v0 5 3版。新版修复了设置默认CPU频率不正常 的错误,解决了索它爱证信手机游戏画面显示的 问题,修正了全键盘输入的问题,文本选择、剪 贴板功能支持虚拟键盘 改进了对TrueType字体的渲染效果 支持用PSP內置 虚拟键学磁人名 图文字。

· Fasais

DSONPSP发布

军在2007年,PSP上就曾出现过NIS模拟器,着实让广大玩家兴奋了一阵。但很快,该模拟器就停止了更新。如今,又有一款全新的PSP用NOS模拟器出炉了,它就是由Yoshipino开发的OSONPSP,软件使用了电脑上的NIS模拟器DESMUMF的部分代码,最新成本是VOIDDELa。使用时,我们要先将NISTROM得见到软件NISTROM目录内。

在PSP上运打 SONPSP, SONPSP的界面很简洁、不, 应该说是简陋才对。 SONPSP会自动扫描N S NOM并罗列出来,用PSP的方向键移动光标,按、键连丁游戏、按 键是出程序。试着



用:SONESP运行了〈新超级马里與兄弟〉、〈动物管理是〉两款游戏、前者无法运行、后者可以运行、但是要极为缓慢、帧率推持在4~10户S之间。游戏感面为双屏并排显示,贴图基本设错误、但是没有声音。虽然 SONPSP的模拟效果非常一般,但总算又带给玩家一丝希望。

PSP Day Viewer新版放出

PSP上的星期显示工具PSP . ray / lower 于 8月18日放出Bota 4版。新版加入了对5 03、5 05、5 50圆件系统的支持、改良了程序主代码,改进了Pixx文件的安装,缩减了Pixx文件的容量。+SP ray / lower能够让你的PSP显示当

前日期为星期 几。运行程序 后、选择 ns.a nay v e w e r ucta 4塩源安装

A state of the sta



星期显于插件、选择Uninstalliayviowor Bota 4缸载插件。

《Wagic》新版放出

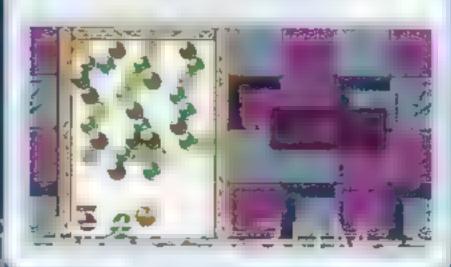
PSP上的卡片类游戏(Wag c)于8月14日 放出v0 8 1版。新版加入了1000多张新卡片、总 卡片数达到了3100张,加入了新的作战规则、支 特Mag c 2010规则,解锁了 vi win模式和随 机模式两个新游戏模式,部分卡片需要赢得比赛 才可在商店中购买,改进了商店,按 键可以重 新整理商店中的卡片,改进了A、修正了内存方 面的错误。



Bride de Chillies

《PSP Portable Bubble》》新版推出

PSP上的泡泡龙游戏(PSP Portable Jubble)于8月18日发布7200版。新版加入了两首背景音乐,运行帧率稳定了,加入了级别记录系统,新增了两个关卡设置,改善了图形显示。游戏架构已经相当完善,界面漂亮,还有动听的音乐。游戏开始可以选择不同的关卡,游戏中按人键发射泡泡,按STAHI键暂停。



A CAR THE

功能多多 Digiplay Re=Loaded使用教程

Ngiple: He pade: Edward Johnson PSP 000 PSH 2000 PSF 3000

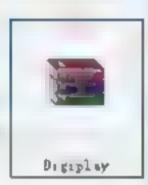
PSP內置了网页刘克器,不仅能浏览HIML格 式的写页文件,也支持UAVA脚本以及 lash。于 是,广大聪明的软件作者们就想着从网页浏览器中 下手, 从此 个又 个网页类软件诞生了。网页类 软件需要依靠网页浏览器来运行,它的开发起点比 较低。颇负类软件往往包含了多种功能,而这些功

能的实现往往是通过 lash。当然,软件也有很多弊高,比如各个功能之间的关联性不强,运行也比较 麻烦。而本权我们给大家介绍的Ligiplay includeded是一款极为优秀的PSP用网页类软件,说它优秀 是因为功能多多,里面集合了数十个实用软件还有有趣的小游戏。下面就具体介绍一下ngpay Inc Loaded的使用方法。

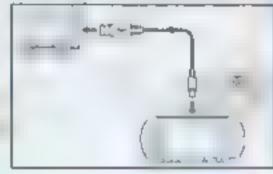
安裝指南



在本书附带的光盘中找到名 为D giplay的压缩包,并解压到 自己的电脑内。



将HSH通过 USU连线与电脑 相连。



将名为L giptav的文 件来拷贝到记忆棒HSH Common目录下面。



快速山海科





稍后会出现,giplay the Loaded 的主界面。界面上方是I g p ay 10 Loaded的五大功能模块,提供游戏、

亥用软件等功能。除了 Came, Applications9N 的其他功能模块还没有完 成。我们暂时无法使用。 好在能使用的两个功能模

英文	说明			
Games	迷你游戏			
App1 cet ons	实用软件			
Videos	视频			
Settings	设置			
Upgrades	升级			

والمراز والأرافية والمرافية المأولية والمراد

块中已经包含了大量的软件。我们用PSP的滑杆来 操纵急标.按○键确定、按×键退出网页浏览器。



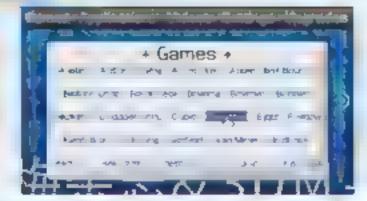
器并运行。



在网址中输入fre. PSP Common d giplay home html, 然后按(键确定。



将光标移动到Games上按〇键进 入游戏模块,软件会将内含的游戏统 统罗列出来。



标移动到

将光

左边或右边绿色箭头上按 键可以上、下额页。 真的有不少游戏哦。



光标选中游戏后按 键或 键, 会 出现"要实行本页中插入的程序吗?" 这样的提示、选择"是"确认执行。



遊戏开 始必 j。游 戏中同样用



PSP的鸦杆来妈的元标、按 证明止。按证证。为 以返回游戏列表。



返回嘉戏列表后、将光标移动到 Applications上,按个键确定进入实用软

件模块。

这里同样提供了数 个实用软件, 部分 是 lash咯式的,部 安部网络豆匠岛分 到其他颐适。



选中软件后按 键确定。 现"要实行本页中插入的程序吗?"。 选择"是"确认执行、软件开始运行。



内置软件介绍

Alarm Clock

闹钟程序。默认闹钟 是关闭的,将光标移动到 右边的圆钮上按○镭启动



闹钟,通过左边的滑动条可以改变时间显示的颜色。



形状奇特的科学计 算器 不仅能够计算加 减、業、除、还可以进行 SIN、COS等函數运算。



Paint

绘图程序。用滑杆移 动光标、按〇键绘图。可 以选择多种色彩。还可以



World Clock

世界时钟程序 会自 动速取PSP的内置时间 换算为其他国家地区的时 间。从左至右依次显示东



京、里加、伦敦、纽约四个城市的时间。

Calender

日历程序, 可以显示 当月的月历,同时还有是 期。我们可以接年或接升 翻动月历牌。



PSPTetris*

《俄罗斯方块》游 戏 点击Start钮开始游 戏、用PSP的方向键的



左、右控制方向、按方向键的上载转方块。

Snake

《贪食蛇》游戏 有三 种难度可选,用PSP的方向键 控制小蛇前进的方向。



PingPong

《乒乓球》游戏 图 第四 滑杆来移动球拍戟成 程序会 自动挥球、



Pac Wan

《吃豆人》游戏 声音和 画面都参照上世纪80年代的街



机版。用PSP的方向键来控制吃豆人行动。



接下来的9月PSP和NDS上都有不少游戏发售、其中还有不少的重量级作品、像是NDS上的《印染妖怪 心金 灵银》和PSP上的《伊苏7》等,相信不少有爱玩家的荷包又要大出血了 好,下面还是继续让我们来了解一下最近的掌机市场行情吧。

世间重新。 鸟导



活动,除家用机里的Xbox360 V 有新版主机推出造成破解暂时困难而涨价外,以PSP为首的掌机系列都有了幅度的下跌。

PSP 3000的酸解无重大突破、再加上氢酸的 尾声造成该机型的价格穿微下跌,基础色型港版报 1115元,美版报1080元、欧版报1065元。简为基础 色的白色虽然也经历跌价,但此起黑色仍然贵上不 力,报1340元。而银色则介乎与两者之间,报1270 元。彩色系里的吃光红依然以1430元的高价维持其在小P家族里的"崇高"地位,跃动蓝则报1380元,以比较景民的价格成为彩色系里的销量 王。使用V3主板的2000型继续大量到货,其破解产法和3000型一致,功能上除了麦克风外,和3000型完全一致,而且可选择的颜色丰富、价格比3000型也要低上一截,推荐给预算不多的朋友。其中黑、白色为935元,大红色950元,物红色967元,薄荷绿 脓衣紫 雅菊蓝简为930元。系列里最贵的是深蓝色,为990元。

本次的降价幅度不大,比起8月上每基本只有 10~20元的跌幅。PSP 3000里这光红、白色等颜 色的任何地区版本售价一直偏离合理价位,月底有 购买这两款机型意向的朋友不妨等到9月初。因为 受假期结束、货源得到补充等因素的影响、价位势 必会回落到合理幅度。

最后说说组装记忆棒的情况,都近的组棒价格也在下跌,其中受关注的8C红边高速卡的报价数至110~115元,4C红边高速棒报价58元,8CMK2报价98元,4CMK2报价45元,建议大家尽量购买红边高速棒。大容量棒方面16O的红边高速板板价250元,16CMK2报215元。至于大热时的季尼原装32M棒则因为缺货原因而慢慢淡出大家规线。



LATATAVATAT BINDINGS BEFORE THE A



渐渐结束了客期的销售 旺季后,市场又从新变得相 对平淡了, PSP 3000自从破 解后使一直占据着销售上的 绝对优势。价格的频繁波动

直接影响着市场上的零售价走势,不过索尼对于PSP的机种改良也一刻没有停止过,现在一些玩家已经开始对PSP 80表示兴趣,如此一来更加使得PSP 3000的位置显得有些尴尬。在北京的一些次级市场上甚至还有着相当数赛。3.1 板的PSP 2010型作为市场的主流,建议手头不太宽裕的玩家们不要被PSP-2000的低价迷惑(其中混淆着大量的工手机、翻新机),而且吸取PSP 3000的经验不要对PSP 60抱太多的幻想,实际购买时还是要以市场主流机型为主要参考对象。由于新系统还没有明确的破解消息,所以PSP 3000近期的价格又出现了小幅上涨,黑色1180元到1250元不等。前者是奇

家的单机报价,一般还会再低些、后者则是实际成交价格、"不卖单机"基本上已经成了整个市场的 共识。记忆棒方面,据批发商透露,原先价格在 300元左右的16G棒即将有一次较大的价格下调、 预计零售价将会稳定在260元左右,感兴趣的玩家 可以暂时保持观望。

NDS.基本上已经取代了NDSL、IDSL成为了市场上的主流,因为《口袋妖怪 心金·灵银》即将发售,日版NDSI主机的价格几乎没有任何商量的余地,白色主机1350元,而最新的组色NDSI更是数量稀少,价格在1550元左右,其他的如美版绿色、蓝色也都在1400元上下。由于主机价格较高,一些商家为了压低价格往往会随机搭售各种仿制烧录卡,其中以R4 最为严重,玩家在购买时要注意探别,货比三家,在烧录卡的选择上尽量"以我为主",屏蔽掉商家的价格陷阱。



在例例结束的2009科経路 戏展上,索尼宣布PSP 3000 即将推出三款新颜色,分别是 丁香紫、松石青与桃红色,即 便PSP 80发售在即,看来索

尼对PSP 3000还是很有信心的,也打消了部分老PSP用户认为索尼会放弃旧型号PSP的疑虑。根据2008科隆游戏展的消息、截止到目前,索尼的PSP全球销量已经超过5000万台。随着现代人们的生活品质要求越来越高,作为娱乐体闲的游戏已经成为了不少人生活中不可缺少的一部分。

畢假接近尾声,这段时间PSP-3000的价格又 开始有了小幅度的波动。至完确时为止,黑色的报 价是1150元、银色、白色分别是1750元1350元,黄色和绿色同为1300元,蓝色是1380元,而红色主机的价格依然没有回落的意思,保持在1450元。V3主板的PSP 2000主机各色均为980元,性价比非常高,值得购买。

自从NOSI主机的1 4版固件发布以后,不少NOSI玩家都小心翼翼的,生怕将主机不小心升级到新版本。不过从上周开始就陆续有烧录卡厂商宣布自己的产品已经收破1.4系统,像是R41、F2V等老牌烧录卡的攻破1.4系统的视频都开始在网上流传开。不过主机的售价倒是设受到多少影响,目前市场上NOSI主机颜色齐全,货源充足,各色报价仍是1250元。



各他位置和双周边价格

本组市场扫描为大家列出各地学机及周边参考价格。以下所有参考价格中、单与为元、本辑所列价格配为单机价格。各地价格有差异属于正常,因此以下价格仅供参考之用。最后、乌冬向所有提供价格信息的销友们致谢。更多商品价格信息清登陆·cvc-up电玩商城(http. asp.levelup.cn/mali/)查询。

城市	提供者	PSP (3000 <u>15)</u>	(2000 <u>a</u>)	DGL	NDSI	NDG	MSD (10G)	MSD (ag)
广东广州	沈朗	1220	960	985	750	1250	250 (HG)	115 (HG)
广东深圳	龙漫电玩	1200	-	1070	850	1250	250 (M2)	150 (HG)
北京	绿洲电玩	1020	1200	890	850	1380	300	150
陕西西安	快乐多电玩	1150	980	980	860	1250	280 (HG)	150 (HG)
安徽合肥	顶点电玩	1150	1050	_	550	1180	220	110
哈尔滨	鑫星电玩	1050	800	900	500	1180	210	60
福建厦了	快乐多电玩	1220	1030	11080	950	1250	280 (HG)	160 (HG)



NDSi三角架

品名: Tripd with Crystal Case for DSi

种类:三角架 出品:CTA

对应机种: NDS) 官方价格: 9.99美元

N S 的摄像头虽然只有30万像条,但还是有 本小朋友喜欢用它拍照。喜欢拍照的话,那就来点 专业的吧,给N Si 配上 角架。由于 NI S 底部没有可供 固定的部分,所以产 品采用了保护壳塘助

的形式。先给NI-Si食上透明保护壳,再将保护壳 固定在一角架上就可以了。别说,这样拍出来的 照片还真挺专业。



Y

NDSi 10合1套装

品名: DSi 10-in-1 Amazing Kit

种类:套袋 出品:CTA 对应机种:NDS:

官方价格: 19.88美元

套装产品越来越讲求实用,样数多了不见得好,关键是样样都能用得上。这款为Ni Si准备的10合1套装,厂商就很用心地整合了10种实用配件。套装中不仅包括常见的触控笔、电源适废器、耳机、USB连接线,还包括车载充电器,以及上面





介绍的 角架外加透明保护壳。产品可以选择的颜色之了点,仅有蓝色、黑色两种颜色。三角架加透明保护壳的售价是9 99美元, NDSI 10合1套装中也包含了这俩东东,但价格只多出了10美元。看来还是套装产品实惠啊。

V

PSP go USB连接线

品名: USB Cable

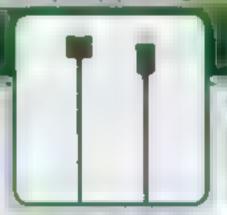
种类: 连接线

出品: Sony

对应机种: PSP go

官方价格: 14.99美元

PSP go发售在即,想必有不少朋友磨拳擦掌 准备捐一部了。不过先别急,你得把PSP配件换一 遍再说,否则PSP go实面来也无法正常使用调。





PSP go连USB线也和B版本的不一样,这根 PSP go专用的USB连接线一头还是普通的USB 接口,但另一头不再是Mini USB借口而是换成了 PSP co专定的高接口。USB线的事价硬接近16 美元、别说、还真态。



NDS键帽

品名; NDS Button

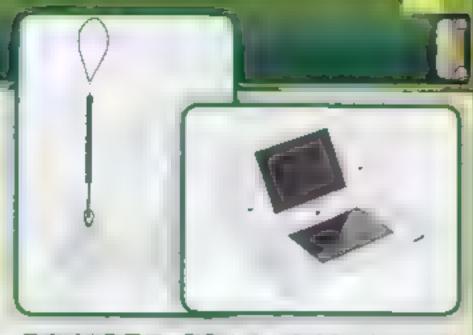
种类·按键

出品: CYBER

对应机种: NDSL/NDSi

官方价格: 680日元

PSP上有提升按键手感的键帽产品、NIS也不落后、CYUPP就在入热的8月份推出了NIS。、NIS使用的键帽、可以提升十字键的手感。不过、NIDS键帽不是粘上去的,而是套上去的、方便



玩家经常取下来,否则你的主机就合不上了。当主 机合上的时候,键帽还可以当挂绳上的吊饰使用, 美观盘不错。

NDSi保护壳

品名: キディアンドカメラカバーDSI

种类:保护

出品。キーズファクトリー

对应机种。NDSi

官方价格: 1100日元

攀机保护壳是近两年才推出的产品,随着模具工艺的进步,厂商已经能做出与梦机贴合紧密的产品来。这款NDSI保护壳的材料使用了聚碳酸酯,通体黑色略带透明、厚度为 3毫米、重量仅为44克。产品能够与NDSI非常好地贴合在一起,在SD卡槽 电源插孔、卡片槽等处都预留了位置,不会影响正常游戏。产品对NDSI的外摄像头进行了特殊保护,采用了滑盖式设计。不用时可关闭保护盖防止灰尘进入。



NDS卡片收纳盒

品名: 12カードケース

种类 收纳盒

出品 カンタービン

对应机种 NOS/NOSL/NOSI

官方价格: 450日元

虽然NOS烧录卡技术已经很成熟。但仍有朋友出于爱而收集游戏卡片。那这款NDS卡片收纳盒就非常适合你了。产品的外形不大、容量却不小,可以足足容纳下12枚游戏卡片。产品设计结构合理,正、反两面各有6个卡槽,还采用了透明的盖子,可以看清游戏标签。收纳盒还为SO卡和TF卡预留了卡槽,可以能够放下2枚SD卡、4枚TF卡。







等等、好像1、卡是烧录卡才用得到的东东。看来 双王烧录卡已经非常流行,连配件厂物料得及时跟 由了。





神兽、尤其是一级神兽,是"〈口袋妖怪〉系列"中非常特别的一个群体,高种族值以及更合理的能力分配,使其比起其他口袋妖怪们每了与生俱来的优势,这种优势让 级神兽们拥有了相当高的人气,但也在除神兽战之外的大多数对战中被禁用,包括官方的口袋妖怪世界大会以及普通玩家间的联机对战和网络上的产业口对战 而在不久前,Pokemon官方宣布2010年的"口袋妖怪世界锦标赛"将采用〈口袋妖怪 心金 灵银〉作为对战游戏的同时,也宣布对9只一级神兽实行了解禁。这9只神兽分别是超梦、露暮耳、凤凰、海皇牙、古拉顿、雷库萨、迪亚路卡、帕鲁基亚和基拉奇纳,都是各版本人气非常高的生角级神兽。

相信官方也是鼓励玩家能针对这些凶猛的大家伙衍生出更新的战术而非消极地禁用,至于会不会出现大家都用一级神兽杀人决赛的情况,这个还要观望。





提供

未上市先被拆,



▲还未上市使惨遭分解的PSP go.

■电路板的集成度非常高,可以看到主板型号为"TA -091"。

距离PSP go的上市还有一个多用的时间,就在大家翘首期盼的时候。网上突然流传出几张PSP go的拆机图来,一时引起无数人的关注。下面几张图就是曝光的拆机图,大家也来解解缘吧。

据拆机人主说、该机器为工程样机、从图片可看出主板的集成度很高、CPU和GPU整合在一起。而内置的锂离子电池最让人大跌眼镜、容量只有930毫安时、续航时间无疑让人有些担心。PSP最早1000型的电池容量为1800毫安时,后来2000和3000经过瘦身。电池容量也降低为1200,现在PSP 80进一步瘦身。电池容量进一步降低,虽然索尼也宣布采用新的节电技术。但连续游戏的时间肯定还是会受到影响。





▲电池容量只有930毫安时,续航能力 令人担忧。

1

提供





第76届屡國同人展于8月 14至16日在东京国际会展中心 盛大开幕,作为世界最大的同 人志漫画展会,自然吸引了不 少厂商、漫画家以及各路阿宅 们的光临,从络绎不绝的人群 我们也可以看出大家对展会的 热情,多达130家企业参展也让 展会达到了空前的规模。

77 50 m 7711

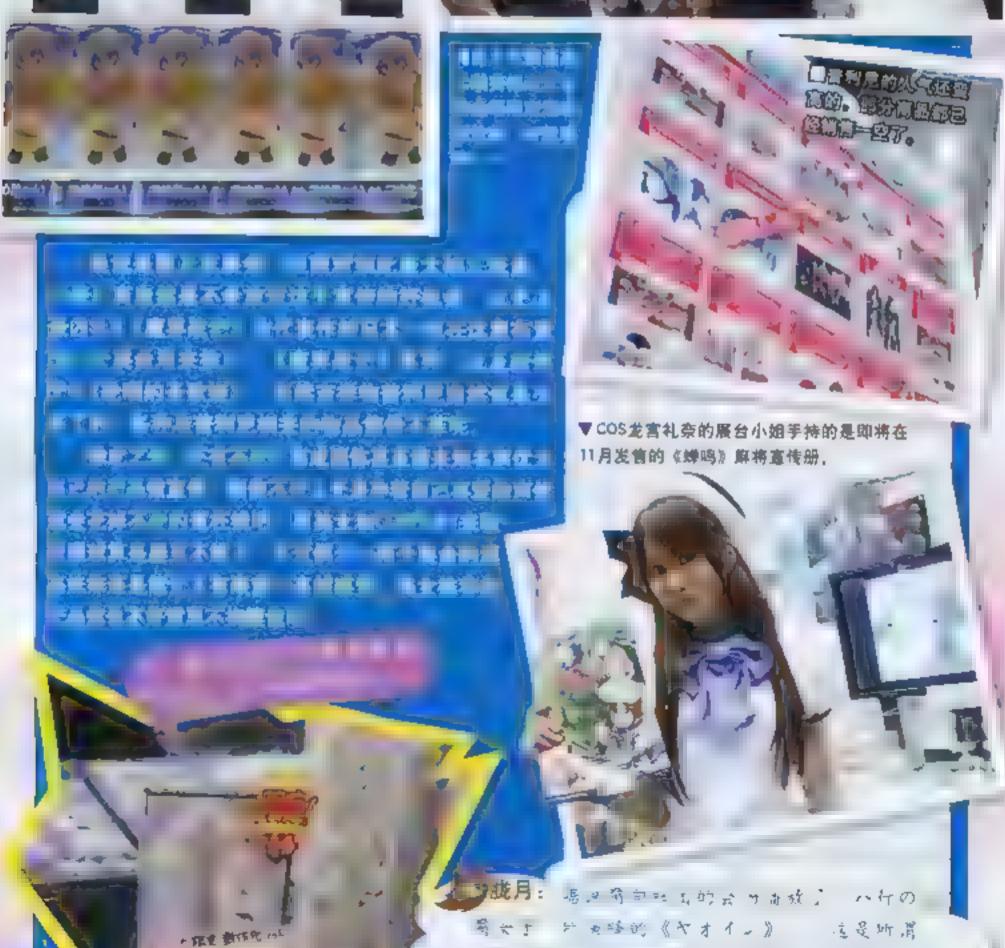
17560



这种了更感用 (的加级以最 有各年货

155

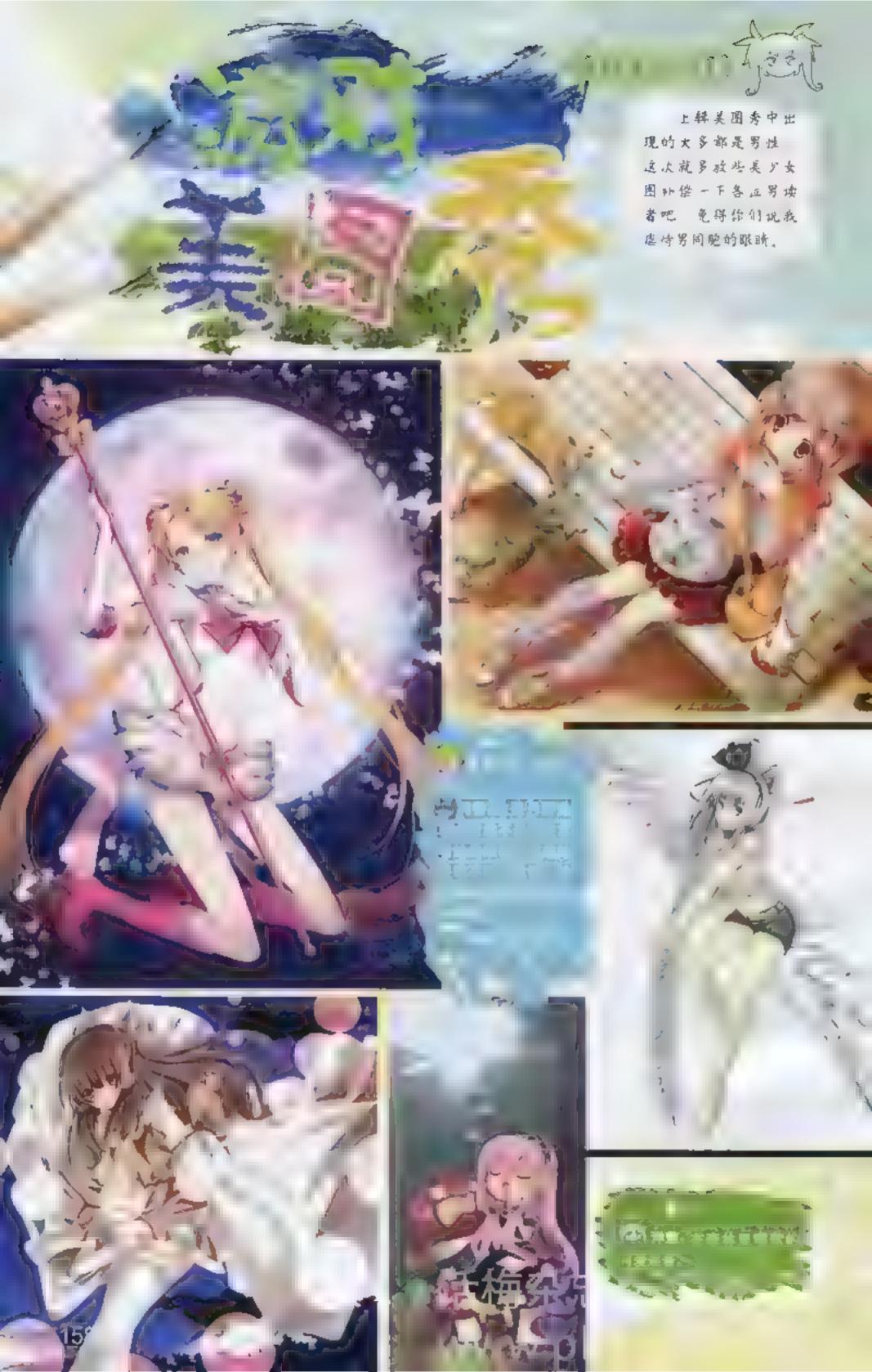
もんか 下下の町 一直をかず







等,萌战依旧在如火如荼地进行着,各种内幕和伪票多少会让人对比赛的公正性产生怀疑。比赛的结果固然是大家关注的焦点,不过比赛过程中的风运运河才是弱战最便得关注的能方,始然我们也要秉着一颗和谐的心去看待每一位角色,萌自己的萌,让别人评论去吧。









题·西 HA T!

看家刀剑类格斗《传魂》也不能免借。在NGPC上也推出过几款作品。 和衡机是家用机工的正统格斗不同。NGPC上的格斗大多是C版人物造 型 打起来喧哗热闹,不过手感却一点不差。这款《传藏2》也保持 了这个特色,虽然按键比较少一不过人物的各种招式却是点不少。打 起来像模像样。和其他掌机版格斗制减人物的教法不同。这款游戏在 《侍職》的基础上还加入了《阿斯拉斯鹿传》中的人物。理得相当事 刀迹的形象出 1. 作为参战人物之一,柳生十兵卫体战以独甲北

▲御生演世是介無無有名的流浪。在课事

游戏里柳华多溪亚粤曾委出现

被反击的话可是很多的。 「眼他打的时候一定要小心他的架刀技



成国プリ

#

MAMF4A.

《打击者》系列宣还是 ■ TAYIN都曾经登场了他单步 一副急匆匆的样子寻找着自己的妹妹,那是乳打一道非和游戏的主 **越斯特基本是**一点联系都没有一

在这款《战間之列》里》AYIN就作为隐藏人物登场。身常武士 手持弓箭的他是一位强力角色。武士刀发出的剑气有以贯穿微

他的智力攻击就是承上一刀,即使是中型敌人也能直接承死 鼻他的保险更是强到进天型全中的话#OGS会被秒系带成力非常恐怖 **雷力时间非常娅**。 - 定不能描述这位强角 玩这款游戏的话。

原机种: GBA

表作品,从1965年开始连载以来就在日本。直有着模当的人意 主角鬼太郎也是只有一只眼睛。这部作品以日本的各种纸银传说

▲鬼太郎的攻击方式是是头发型鸡类符合这游

特戏甚至还有地關系統。他和《暴魔城》的系統很相似。游戏还曾经推出过民间。 即使对没有接触过《鬼太鳄》的歌家『在玩了汉化斯之后也能对系列有个大概的了解了。

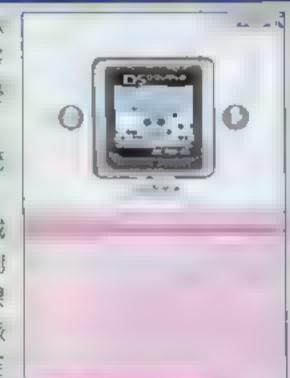




近日 Phone 上的软件及游戏仍然层出不穷、非常火爆 同时最新的053 01系统也可供升级、但笔者认为党又不火 因为此次什须只是修复了短信高同、为此而兴师动众可不划其!

能不久IPhone上突然玩起了NDS模拟器,开发者想利用IPhone的不俗硬件效果好好杀杀老任的威风。可最近,由于涉及到侵权的问题,这款系统已经被苹果公司关闭。

这款名为DS Double Sys的操作系统几乎模仿了任天堂DS的全部,包括操作、菜单,甚至一些声音元素。由于不能直接载入DS游戏的HOM,因此目前它还未涉及到盗版,或许也正是这个原因让它通过了苹果审核并进入App Store开卖。但是最近,该程序在苹果的应用程序商店已被禁用,就连开发商ZM2 Dev也意识到它在App Store



The state of the s

出门电用完、没有充电器或者有充电器 却没有插座 ·如此惨烈的事情总是难以避免。然而从现在起,只要有太阳、你就不会 再为此苦恼 一款小巧而实用的太阳能充电 器就能随时解决你的燃置之急。

该充电器相当轻便,是普通太阳能充电板的 半,可随身携带。它能很好地与iPhone 3G以及iPhone 3G S连接,并内置一个800mAH的电池包,为iPhone提供紧急电量,而且只要在有阳光的地方。用户就要不用担心其电量问题了。它的售价为22美

元. 亚马逊有售, 有黑色和白色可选, 造型 也非常时尚耐看



基法之联合

Gameloft出品的"(吉他摇滚之)可在吉他演奏及架子鼓 旅)系列"可谓Phone平台上最棒的音 乐游戏之一,时隔1年后,Gameloft再度给我 们带来惊喜。该系列第二作登陆iPhone平台

本作全新加入了数十首世界署名经典 摇滚曲目,如《Helicopter》、《I Love Rock 'N Roll) (I Wanna Rock) (Woman) 等等,绝对令FANS疯狂、除此 以外,只要你接入WIFI或3G网络,便可随时 更新下载更多的曲目。在游戏的"摇滚之旅" 核心模式中,玩家可自行创建一名角色,展开 属于自己的全球走演之旅。游戏的玩法非常接 近"〈吉他英雄〉系列",充分利用iPhone的 多点触模架完成各种复杂多变的演奏. 玩家

演奏之间任意切换。同 时本作新增的收集要素 也令人满意。游戏中众 多个性的占他需要玩家 不断成功挑战新的曲目 才能——解禁井获取。 相比前作。本作有着更 为成颗的系统,更加华 🐔 则的全3D画面, 以及 更加舒服的手感。支持人不禁想起《吉他英雄



多名玩家的△ 联机对战终于在 本作中实现, 还等什么呢? 快拿起 iPhone, 一起Hock and Roll



国球来啦!就和乒乓本身一样, 本作容養虽小,但来头可不小哦!它 可是 Phone平台目前最优秀的体育游戏,作 为App store第3期法国付费排口榜冠军以及 置新日本、加拿大时要排行榜前3位的本作绝 非浪得虚名 游戏的模式非常管单、只有街 机模式、世锦赛模式及训练模式。乒乓球的 各种技巧被完美再现于游戏之中、玩家用手 指控制,球拍,屏幕能非常灵敏地感觉到抗家 手指触摸滑动的每一个动作, 这些动作的力 度、角度、接触持续时间等都能被瞬间浦捉 到,从而轻松地完成弧旋球、强力扣杀、拉

球等高难度动作, 对于从小爱打乒乓 球的笔者来说, 这 一切实在太良实, 太聚快了! 同时本 作的AI也相当高。 每个国家的选手的 打去特点也不尽相 同, 最厉害的当然

是我们中国选手啦! 忘记连上网络上传自己的分数进行 全球排价哦



可 两

入神

的方面



The same

以进斯尼经典認画《玩具总动 员) 为主题的游戏新鲜出炉了! 动 画里的巴斯光年、生仔胡迪等人气角色都将 出场,只不过本作是由六个小游戏组成的益 智类游戏。每个小游戏都是以射击为主,玩 法和规则都不一样, 虽然上手容易, 可游戏 中需要注意的问题可不入哦。比如拉弓的力 度、及时上弹夹等。不过初期时每个游戏只 能选择低难度进行游戏,一次性将5至6个关 卡全部完成后就会解禁中难度及高难度,游

戏画面色等 彩明亮. 音效也 + 分有趣动 纸,玩去 方面更是 层出不是

PAYMENT AT MILE

穷。利用 Phone的全触控功能玩益 智类游戏可是最爽快不过的, 喜欢 的研察可以告述一下







不久前网上虚传诺基亚即将放弃塞班系统。转而力推开泰平今 late 今一千里班用户心识不己 不过很快诺 基亚日万发表声明这是谣言:诺基亚绝不可能放弃塞班、Symtaan与Macroni将批准共存 或在是设得一场、其中想想诺 基亚也没有理由这么做,毕竟塞班系统仍然是目前智能手机系统为调中的议 下面还是来看看东辖的约客吧。

诺基亚5630

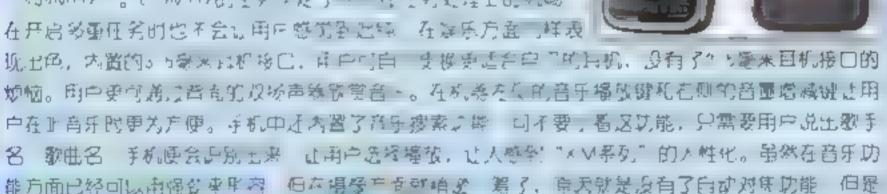
屏幕多数	2 2英寸 240×320
	像集 1677万色
整机尺寸	112 × 46 × 12mm
機作系统	Symb an 9 3 S60V3
处理器	ARM-11 600MH2
无线功能	滋牙 ₩ f
客机价格	1500 T

沾墓亚的"XM条势"抓住了年轻用户过生手机娱乐功能 的用户也理,所以"×M系列"石娱乐功能方面表现得 + 5 条 上 直受到年轻用产的好,P和欢迎,现在流行的1800/M和 55。XM等无不易外地成为了年轻串户的首选手机之一。但是 ②基款机要在企格上有些偏离、而 1.1 的价格适助。基能实

用、适合主重性外层的树 户, 手机外面设计很有精

色,真板的机身线系被担长,學習产血延续了好等点计。背照的 阅点用以增加手机的手感 颜色上自由 5 看有能够的搭载。 作为一款事端机,在麻桑气旋置上的普通通,仅关》2寸 1 种 務。但是在其他配置方面却让手机用户有种超過的感觉。性介其很 高。作为定基亚推出的第一款一、MHZ 予机、在5户10的配置厂会题 数子E植。的主流机型、比如 21 4-MHZ 和5条列的服务机构

434MHZ 。 E^{MMM} ROLE 新手提了一个有用的处理上的充畅。





互機業的續奏也定錄用户在日常生活中拍攝了。 医机的 ,智克也进行了大幅度的改良。在待机模式。 卢立最多能成置2个联系人的图标。这样可证用户 更真反地选择联系人。

作为 款仅为1:22元左右的S60智能手机, ···· 满定了绝大部分用户对于手机娱乐功能的追 术、适合场要开学的学生一族。5630目前在国内的 行货只有移动定制机、按照惯例主掉了3C和W **50能,是选择有完善售后服务的行货还是功能没有** 歴史の記念試着を心中一部収名(。

热辣手机游戏快报

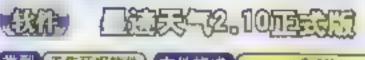
游戏类型 游戏 交替格式 AR 安年大小 适用手机, S60v3

相信大家小时候一定都看过动画《特种部 队》,动画讲述了美国特种部队与恐怖组织"眼 镣蛇团伙 斗争的故事 现在该动画被改编成了

电影登上了荧幕。为了配合 的电影的热映,同名游戏也 在各游戏主机上登场,而手 机上也有了该游戏的出现。 本游戏是一款典型的美式 硬派动作游戏。推舞给喜 爱ACT尤其是美式ACT的玩 家、大家可在手机上怀念-



下童年对于《特种部队》的种种记忆。



美國 天气预报软件 支件模式

5 SX

S60 v 3

最近天气总是变化无常,出门荫总要着着 天气预报。但是有了"墨迹天气"、就能随时了 解最新的天气状况,提前为出门做好准备。这款 软件占用手机内存不到IM,用户可同时查看全 国多所城市的详细天气预报。除了以日为单位的 关气预报外,还有更为详细的今日和今晚天气预 报、湿度。紫外线强度等介绍、总共六档自动更

新频率供用户选择 比如2小时, 24小时 等。为了节省流量 建议24小时更新。该 软件的蟹纸和图标也 可以随玩家的篡好自



行更换,做一个只属于自己的墨迹天气吧。该 软件还支持开启桌面显示功能,根据手机屏幕 的大小横竖显示,用户可选择自己手机所适合 的显示式样和桌面背景, 字体的颜色。当天详 细预报、三天预报等。这样天气预报就更为直 观地让用户看见.

TO THE

也忍

游戏类型》AVG 文件格式(SISX)文件大师 26M

适用手机 S60V2 & S60V3

现在向喜欢恐怖类游戏的玩震介绍一款作 品——《七夜》,虽说游戏的操作感和视角不太 舒服,但道真的场景和音效会让你忘记这些,这 里强烈推荐大家戴耳机进行游戏,这样的话,惊 悚的背景音乐、诡异的脚步声和沉重的开门声都 会给玩家无穷的震撼。笔者曾被吓得晚上睡不好 觉(笑)。《七夜》是一款全3D动作冒险游戏

故事讲述的是世界着名恐怖小说家萨维特。皆 在一所古老的别墅中的7天商奇遭遇。游戏用

电影化的表现 手法。大量的 即时演集画面 深入到肯的思 想。至于他经 历了什么,又 是如何渡过这



惊心动魄 的七天呢? 还请大家在游戏中慢 慢体验去吧。(安装游戏时, N73等机型记得打 上檔屏补丁。)

UGGGTTI 5 BOKETT

类型 扩展插件 文件格式

文件大小 (502K/596K) 适用手机 (560V3 & 560V5

UC浏览器作为目前最好的手机浏览器。相 值大家一定不陌生,现在它又衍生出一款全新的 直接浏览最新的实时资讯以及天气预报,用户可 根据自己的喜好来订阅资讯,包括国内新闻、国 际新闻、体育新闻等、所订阅的新闻可以在桌面 上滚动播放。该软件还把一些实用的功能整合在

了一起,比如流量监控。 话费统计等、这两个功能 可以说是手机用户必备的 功能、特别是篡欢上网的 用户,有了流量监控就不 至于超支了。新版本还增 加了资讯置顶功能。让用 户一目了然地了解重要资 蠒



讯。如果用户不需要复杂的上网功能,只是想 淵览最新使汎和管理活卷的话。 - 那么UC桌面的 9,1000



与高达同生共死

本用又商这么一则最终的新闻。在日本县库县的西市东横田町、 个叫高部义文的29岁青年因涉嫌放于海洲,是军事的智能强制。根据整定还是,在当日下午2点10分左右,嫌疑人将自己的房间倒满了煤油并用打入机点燃,使得增量的2层本制即分约10平方米的直和全被烧毁。嫌疑人也将自己发上了煤油,但因为顺利工业而需发无伤。在家的50岁母亲幸好避难及时没有受伤。关于动机 宝贵的高达模型被母亲给处理掉了 自杀算了。

如此"惟人泪下"的新闻自然也引起了原友们的怀例关注,不管怎么说。这也是穿了之间的常会发生的矛盾的实例了。

>燃え上がれ 燃え上がれ (mo e m gm remo e a ga re- 这是初代高达的OP歌词)

泽文: 燃烧吧、燃烧吧!

>また作ればいいじゃん・・・ (ma ta tsu ku) re ba i i jyan・・・・・)

译文: 再做衣就好了

>军曹でもここまでやらない。 (gun so-de s mo ko ko ma de ya ra na i)

译文:就算是军曹也不会做到这个地步吧。

>燃やしてもガンダムはもどってこないんだ ぞ。 (mo ye ei te mo gen da mu wa mo do tte ko na in da zo)

详文、就算烧了,高达也不会再回来了啊

>これは、个人の价值观の違いを理解しなかった母亲が悪い。 (ko re wa, ko jin no ka qi kan no qi ga j wo ri kat si na ka tta ha ha o ya ga wa ru i)

译文: 这事儿错在没能理解人与人之间价值观差 异的母亲一方。

>动いてるんだからプラモぐらいいいと思うけどな (he te re i te run de ke re pu re mo gu ra i i i to o mo u ke do na)

译文: 既然在工作玩玩模型也没什么关系啊,

>これは仕方がない。ガンダムつてのは男のロマンなんだ。 (ko re we si ke te ge na ("gen da mu tte no we o to ko no ro man nen da)

译文:可以理解。高达就是男人的浪漫啊。

ンガンダムなんぎ毛まども兴味まないが、大切な宝物を无断で处分されると思うと譲立つ わ。 (gan da mu nan za ke ho do mo kyou mi wa na i ga、tar sa tsu na ta ka ra mo no wo mu dan de syo bun sa ra ru to o mo u to ho ra ta tsu wa)

译文: 虽然对高达没有半点兴趣。不过一想到 要是自己的宝物被无嫌无故销毁掉那还真是令 人生气。



本文主来看。本家有工艺人的一名表示。一层程度,是是一个一点则明显地见为出了高 本人们。他们人们是他们的学师。一个工艺,未愿爱好。是有些理解的,不过笔者认为在不给 他人家麻烦的前提下,他人也没有理由来模划于强。推开武人的。激扬复来看,这次这位母亲的行 为也着实不可取。在此顺便绝怀军者一位大学生更发被母亲强行处理掉的一种子杂志曼画

动物谚语补遗

既然上一次说过了虎,那么这一次就研究下 毫不相关的鲑。(小编·我倒是想研究下你这是 个什么级别的废话。)

井の中の蛙、大海を知らず (いのなかのかわず、たいかいをしらず i no ne ke no ka we zu、tei kai wo si re zu)

正発・井、蛙、龍耳不懂日塔的读者也该能猜到 出处了吧。当然就是"坐井纜天"的日文瓶了 蛇に蛙(へびにかえる ha bi ni ka a ru)

注释: 表源于"青蛙被蛇一瞪起一动也不动 了"。常用于形容在恐怖或者不擅长的东西面前 彻底侵硬住的样子。

蛙の面に水(かえるのつらにみず ka e ru no

父 tsu re ni mi zu)

正释· 超算程青蛙脸上淡水,青蛙也无所谓的样子。引申出来就是不管受到怎样的对待也毫不在意。或者说不管怎么提醒忠告也都听不进去。往行了说就是"不乐不挠",在坏了说就是"基极不茂"

蛙の子は蛙(かえるのこはかえる ka e ru no ko wa ka e ru)

正释:指孩子基本都是像双亲的。也有引申出"凡人的孩子终究也是凡人"这样不客气的用法。来源于青蛙虽然是生出来的是蝌蚪。但是终究也是要从蝌蚪变成青蛙的

潇洒的台词赏析

(rate)的思场级也终于公布了。此次是接了原作上就是特力需要基础也是对声强的的记录域。本次就放出Law线大出风头的里主角Archor的台湾、如此一来各位也重细数的体会到这位领势不断的背影里充满魅力的一角了。

们色选定

●倒してしまつても、构わんのたち?(ta)o ai te ei ma tte mo、ka ma wan no da na) 体ス 就非干掉他。也是啥可题吧?

ONLY A

●次で終わりにしよう。 (tsu gi de o wa ri ni si yo—)

译文, 下回合就了结你

登场

●白兵战なっ胜机があると? (ha ku hei sen ne ra syo—ki gas ru to)

译艾 你认为进行理事故或有胜罪了?

终局胜利

● 3 各も世格も足りなかったな。 (jun bì mo ka ku go mo ta nì na ka tta na)

译文:事前准备和党悟都还远远不够哪。

胜利后台词

●予想が外れたな。もう少し手にするかと思っ たのだが (yo so-ga ha zu re ta na mosu ko si ta ko zu ru ka to o mo tta no da ga)

译文、真是超乎我的想象。本以为会更难题-占的





埃者朋友 1 看到本辑《草机毛山》时 大都已经开学了吧 一方面七金无初先来的日子成为了 过去。另一方面新的产力和新的挑战也在手着大乘 各征拿出道关打B 55的飑力。全力迎接吧 说 来9月是个非常让人搬售的季节 全国大多数地方是存正的我看气氛。不见上班上举,也都出去感 受下秋天吧 日然 小狗这里还没有 这里的秋高气更要多无 月呢,不见怎么说,大家见它了 来信多交流哦。

高工了(这句话面说不厌 , 我现在是利用路自身) 时间来写这调查表给你们的 不认真学习 磊本练的。 本来想等到下课再写的,可是看到文张像夸照卡般的读 者回函表空空間在此,但事便有一种很重的完成欲望去 用笔填完它,然后交卷 由于"蘇杭"了、優勢天幻 想着 (怪物猎人 携带版 3) 于2010年6月9日发售 ……

广东化 人人

回函表宛如机读卡?又一个得了"考前测试 综合症"的读者……

希望改进后的调查表不会再让大家有答题卡的 感觉。

和YXX.如果有《MHP3》的话 发售日应该在袁读者 说的时间范围内。不过就个人感觉来看 以PSP的机能很 难移植《MH3》 倒是针对掌机平台新开发一款作品我 认为可能性更大一些。

我想吐槽阿鲁、在没有。编形 象时,就觉得阿鲁是宅男, 编形 象出来后就知道我没说错,宇轩再 宅好歹也露脸。阿鲁居然比家里脚 更强,是"甲里弹",我喷……后 面的是武器吗?以后的美圈秀我想 会妥或宅界的世界了, 辛苦了流盛

3.3 马修:忽然觉得阿鲁同学的压 力蛮大的,毕竟字轩当初也是人气 非常高的小编。

阿鲁,身后的那个其实是抱枕, 虽然不是武器,但特定场合对特定群 体的杀伤力远大于传统武器。另外也 感谢读者朋友们的支持和关注 我会 努力的广

践月:琉璃姐?

我只比一本线高1分, 本来打算上 本, 起被一 本收着了,还是一所很好的大学 不禁暗地庆幸自己 的幸运追之高, 哪天实彩禁去

(三) 一伊: 恭喜恭喜。其实比起幸运,更重要的还是 你的实力。如果你的分数线没有在一本以上,那么相 信也不会获得拥有这份幸运的机会,所以还是实力使 然啊。相信当你拿到本辑《掌机王SP》的时候 已经 开始全新的大学生活了吧?加油!

幸运女神罩着?

话说我还有和我联机的两个朋友全中奖了, 而这里彩塑也有好多人中了几千万。维不成怀 化这个心城海幸运女神在罩着?还是说中势几秦 本来就比出天躺几率还要高?

胡南怀化 唐智林

。 3 马修: 我忽然很想去你们那买彩票……

177/纹:中奖几率本来就比出天鳞几率还要高?这 个真没有……

伊娃、洋葱、哪哪一定长得很漂亮,紫枫、马修 一定长得很帅,雷伊一定很霸气。

天津 李智

其实LIKY还很成熟 富先知还很理性、乌冬 和羽纹还很猎人, 阿鲁还很猥琐 胧月还很姐姐。

3. 3马修:你是不是见过 7. 羽纹:马修可以了…… 我?怎么说这么准!





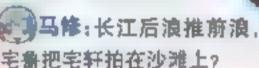








北京 支俸







等。到到正债等

破近我收了一个CD正版的(口袋袄 怪 红),听人家说是已经用了10年了 当我插好卡,开机后。惊奇地发现写 然还有存档,读取存档 更让我没想 到,居然敝章全齐,一周目爵关,还有 神兽呢 这到底是怎么回事呢 用了 10年居然记录还存着,听卖家说,正版的 电池是可以充电的,随着机器充电,卡带 就一起充了。这是真的吗?还有为什么记 录可以存这么长时间?难道正版的GBA "(口袋妖怪)系列"也是"无气的存 档"吗?

天津 垂梦神小梦

一有10多年了,不过10年前的电池技术还没有充电纽扣电池。以我个人的使用经验,我的《口袋妖怪 金》(D版)从1999年末开始玩,到2007年年假回家时记录还保存着 正版质量好的纽扣电池真把游戏记录保存10年也不是没有可能。至于GBA版《口袋妖怪》,由于采用芯片记忆。理论上确实是"无尽的存档"。

E BERNES

以前 直以为N S并不能老少通用玩。谁知 夫我妹突然迷上了我N SL里的《乱太郎》里的小 游戏,虽然现在她只能玩一些扔鬼哭玉、找分身、 吹蜡烛这些游戏,而且成绩不咋滴。不过看着她这 样专心地玩,我也会想起以前哥哥在我面前显摆C J 的情景

11) }

4. 马锋: 其实任何一款游戏机都没有限定用户的年龄层,不过在年龄层跨度上 NDS主机的跨度确实是非常大的 真正地实现了全年龄。

某天,我正津津有味地看着〈掌机王SP〉,旁边还放着一本手机杂志,同学走过来,将我的书抢走,看了一下,道:"你看这些有什么意思嘛。 PSP是什么牌子的?"我答:"索尼的。"他问:"索尼的最好吗?要多少钱?其他牌子的怎么样? 贵不贵啊……"我当时的心情,真是难以言喻。

贵阳 航鱼

一号修:其实,苹果出的PSP最好——以上是玩笑,其实呢,不知考不管,下次她再可你就向她对心解释,说不定你还会多一个玩友呢。



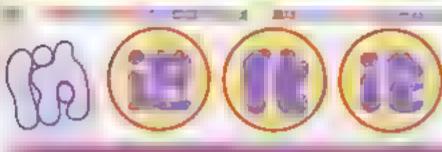
清问是〈掌机ISP〉编辑部吗?我想给 "掌机王自由谈"栏目投稿,不知道有什么要 求?望各位小编帮忙解答下。谢谢了。

马锋:先感谢苍同学对《掌机王SP》和 "掌机王自由谈" 栏目的支持, 其实这个栏目 最大的特点就是自由, 题材特别广泛, 游戏点 评、玩家故事、热门事件评析、恶搞杂谈…… 都可以、如果一定要说要求,那就是文笔流畅 了, 而如果没有写作经验, 就力求平实, 切 忌用大段华丽的词汇段落来堆砌。字数么: 1000~5000字吧。

有一个问题,这个暑假我可以入手 一个掌机。我已经有了一个PSP,再入 手一个PSP可以和人联机,但NOS也有不 少好玩的游戏。如果是PSP的话,该是 2000、3000还是PSP gop

上海上的

33.36 个人经验 借机器给别人然后 联机 效果并不好,而且主动接受机器 的一般都不大领情。而像《怪物猎人》 那样需要技术的, 借机器玩更不容易提 升水平——不过你舍得把PSP长时间借人 的话就另当别论了。我个人推荐新买个 NDS 那样你的游戏世界会大大丰富。 确实要入手PSP的话,现状是2000早已停 产、3000有瑕疵, 建议还是等PSP go出 了后观望下再出手。



雷伊从以前的一个野小子变成一个波凯村里 跑出来的大叔, 说起人的进化还真足快啊

有 杨玉林



花几天时间就变成无人能敌的绝世高手比起来 实在是差得太远啦!



雷伊进化的不是大叔、是寂寞……



这话最近好流行啊?



我很好奇, 小编们除了玩宴机 外,还玩家用机吗?如果有小编玩的 语。想必也没多少时间玩吧?现在我 下班回家不是先玩游戏、不是看电 影、也不是听音乐。而是立马洗澡体 息 太累了, 签天星上4 00就起来 了」有共鸣不全

广西玉林 陈海松

看看乌冬桌上那积灰的PS3和一大堆游戏就不 难得出答案了。

"羽纹,四点起床?做的是公交车驾驶员么?我弟弟就是 干这个 每天起得忒早 还要在下午顶着重庆那火辣辣的太 阳。不过这就是生活啊 我们必须去适应它。陈读者要注意 身体哦!



很怕自己的他寄不到小编的手 上 因为有很长一段时间没有中奖了。

开手 利哥

歌词马锋: 这个……不是信号到舟谷 的标准

话说阿鲁的宅惯性很高程。其Q版 头像也很难为画师吧?

曳州 解明泽

阿爾马條:由伊西瓜姆MM也用实不容

《EVA》剧场版已经在日本上映 了、但是想在国内电影院看到是不太 可能的,所以我这个《EVA》 进只好用

在国内政政而用为了12年的同众人和

最近天天夜逝,一加教是五六点才 到京、这不、两端《重机王SP》都没有 看,该抽时间好好看看了。

进云港 朝歷水 伊罐:胡ü永阳学也不是压力太大 **了。谁当地调解下自己的心情吧**

找哥哥了一次表中了一等奖, 我寄 了两次中了二等奖,我同学客了五次中 了三等奖 港道中奖等级和寄表次数成 正比7

年化 王子惠

600 富健。只使说经高锅花

这两天上掌机有关的贴吧看到国货 《喜羊羊与灰太狼》,感动啊!小编们 们能介绍一下这个国人的NDS游戏吗? 听说还要出多国语言版。

上海 TT 《乌冬: 又一个甚良的孩子上当了。 核性》爱舒老向ACG汉化组校谢" 马锋: 因为《口染板怪》别场版 这个是网友思端的假有忽而已

《心金·灵银》发售后、小编们 有意向推出一本攻略专辅吗?

广东 男泥

的 马鸣传: 恢恢、提起符行

阿鲁的小编形象比起其他小编真

美国桶 人名 电截性层层管

居然上了掌门人」反应是呆滞、然 后大笑,被忽视馈了,真是有点惊讶。

南中縣京科 羽蝗。陈明华以后多多来往交流

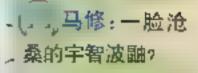
盼呀盼,终于盼来了《白金》的 中文版 恰好在暑假,老天爷真是太 好了。

昆明 郑温仪 を、沙马條 ちゃそ スノン カカド 西安 Lat 同学程得太行了,再次和全体《口收

《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购 《掌机王SP》第14 15辑 第19 22 27 31辑 以上每银定价为12 00 元。《掌机王SP》第40 - 43辑 第61 65 67辑 第73 75 77 80 82 84 87 90辑 定价 8 8元、《掌机王SP》第96 99 105 115 117 118辑 定价 9.8 元。《掌机王SP》第103辑 定价 14.8元。《NDS专辑VOL 2》 定价 25元。 《NDS专辑VOL 3》、定价。28元。《口袋玩家》第10~22辑,定价。16元。《PSP专辑VOL 3》、定价 25元。《PSP专辑 VOL 5》、《PSP专辑VOL 6》、定价 28元。《NDS宝典》、《NDS宝典2》、定价28 00元。《PSP宝典2》、定价28 00元。 《怪物猎人狩猎志VOL 4》定价12 00元。以上邮购全免邮费。

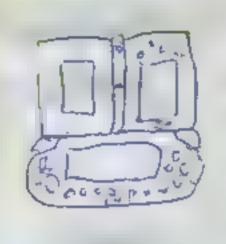
都购地址; 兰州市邮政局东尚1号信箱 《章桃王》读者监务部(收) 邮编 730020。请大家写清自己所要购买的期号和 数量,他址要详细,字迹要工整,并是好智下自己的联系电话。如《画》度表集例或题过一个月仍未投资到。请及时与该指 圖多部用电话或Essail联系。电话:0931-4867606,Email: pgkrng@263.net。





と。少马修:很有 国内精品老动 画风格的自画 像怀念啊。





马锋:由小N和小P 拼成的一个青蛙头,有 创意!



6.7马修:自画像的 话 叶嘉同学长得有些 像钢琴家郎朗的说。

(2.4.马修:时尚动感西 装男 你好 ……



。,马修 开怀大笑的哆啦A 画上还有作者签名。

,,马修:简单的笔画勾勒 出了非常生动的表情, 很不



马锋:机器人? 小 强? 还是机器人小强? 广州 整价值

马锋: 开怀大笑 的史莱姆 画上…… 不是作者签名。

















総職 ホ头

性别 男 年齢 18 拥有掌机 PSP

喜欢的游戏 《恶魔城》、《生化》 地址,江苏省常州市天宁区竹林新 村11幢甲单元501室

邮编。213001

想说的话,祝《掌机王SP》越办越好。



紹與

性别 女 年龄 13

拥有掌机, NDSI

」喜欢的游戏。《日袋妖怪》、《勇者斗恶龙》

地址 四川省成都市青羊区苏坡中路48号八幢一单元302室

邮编 610091 QQ, 90614726 Email, Erde2009@163 com

想说的话 很惨。名字很土,又和日文中"不要" 的发音很像……

5.

性别:男 年龄 18

拥有掌机。NDSL、PSP

喜欢的游戏 《口袋妖怪》

地址:广西省玉林市博白县中学补习班B6班

邮编。537600 QQ、270194597

想说的话、天生我才必遭罪。

銀額 川自

年龄, 17 性别 男

拥有掌机、NDSL、PSP

喜欢的游戏 《GTA》、《口袋妖怪》

地址。江苏省苏州市平江区宝林寺前18号3疃

邮编 215300 00.1029550819

Ema 1029550819@gg com

想说的话 墨假真好 有《掌机王SP》的暑假更好。

歸籍 黄泉万母

年龄, 18 性别 男 拥有掌机 NDSL

喜欢的游戏。《GTA》、所有AVG

地址,重庆市渝中区中山四路83号附3号11-7

邮编 400015 🗠 🗅 931913489

Email, ghibliacg@163 com 想说的话 努力学习中……

問題包

性别, 男 年龄, 15

拥有章机 NDSL, PSP

喜欢的游戏。《怪物猎人》、《口袋妖怪》

地址,广东省广州市番禺区华南新城山咏轩8座504#

Email: 707532946@gg_com

想说的话,第一次寄信、多多赏脸。

THE DEZAMU

性别男 年龄 16

拥有掌机 GBA、NDS、PSP

喜欢的游戏 《火纹》、《口袋妖怪》、《雷电

地址,辽宁省沈阳市铁西区第四中学

邮编 100024 QQ; 921535777

Email 921535777@gg com

想说的话,期待《雷电十一人2》。

眼秋 川杰

性别。男 年龄, 13

拥有掌机 GBA NDSL

喜欢的游戏 《黄者斗恶龙》、《怪物猎人》

地址。广东省韶关市浈江区复兴路大文商场1202

最端 512000 Qu. 897677269

惩说的话: 希望能描到我。

是斯特明年6月9日能玩到的游戏 因为系的"p" 考完了。 元本 共 2)

明直市

性別・男 年龄 16

拥有掌机。GBA SP

喜欢的游戏。《口袋妖怪》、《黄金太阳》

地址, 江苏省宜兴市丁蜀镇万安小区5号楼103室

邮编 214221 QQ, 1030295816

想说的话 爱我所爱。做我所想。

性别 舅

年龄 15

拥有掌机 无

喜欢的游戏。《口袋妖怪》、《逆转裁判》

地址 浙江省湖州市吴兴区金泉花园35幢5单元610室

邮编: 313000 QQ, 1021080505

想说的话:真的。我一次也没上过交流空间!

書自禮

Es Bill

性别: 男 年龄: 17

拥有掌机。GBA、PSP

喜欢的游戏 《怪物猎人》、《啪嗒嘭》、《口袋妖怪》

地址 浙江省湖州市吴兴区金泉花园26幢105室

邮编。313000 ロロ、369776092

Email: Bierjunjie@126.com 想说的话 心中很是激动。

明 清雅

性别 男 年龄: 12 拥有掌机: PSP

喜欢的游戏 《无双》。《怪物猪人》

地址。上海市虹口区广中路568号1902室

邮编 200083 ロΩ, 1031695850

想说的话:好像上《掌机王SP》的几率很低?上海 有聚会叫上小弟」

銀線 Shinji

年龄 15

拥有掌机 GBA, iDSL

喜欢的游戏。《最终幻想》。《口袋妖怪》

地址,安徽省合肥市庐阳区元一名城8区20#804合

肥寿春中学九(16)班

邮编 230041 QQ, 451265732

想说的话,游戏就像书,要慢慢地嚼。

性别、男

年龄 17

拥有掌机、iDSL、PSP 喜欢的游戏 无

地址。辽宁省鞍山市铁东区

邮编 114004 〇〇 799044228

想说的话 柷《掌机王SP》越办越好。

但斯司

49 1 ET [E]

性别。男 年龄,18

拥有掌机 GBM、NDSL

喜欢的游戏 《口袋妖怪》、《最终幻想》

地址: 吉林省梅河口市西小区典式楼102

邮编, 135000 00, 970184832

Email: 970184832@qq com

想说的话、旧的不去、新的不来。

等時期

明 職

性别 男 年龄, 20

拥有章机 GBA SP、NDSL、NDS

喜欢的游戏 《口袋妖怪》、《勇者斗恶龙》

地址。湖北省黄石市黄石港花湖王家坳131-4-1号

邮编、435000 00、603467090

Email 603467090@gg com 想说的话,我真的想中奖。

粉製剂 眼瓣 迪迪

Witness Till and

性别 男 年龄 14 拥有掌机, NOSL 喜欢的游戏-《口袋妖怪》、竞速类游戏

地址:天津省南开区南丰路华育里小区5-1-417

鄉編 300100 QQ 1056216924

想说的话 我要买NDSI_PS3 -----只要我没有的我都要。

Class

性别: 男 年龄: 14 拥有掌机 暂无

喜欢的游戏 《口袋妖怪》、赛车类游戏

地址,福建省厦门市思明区厦港新村34-2-403室

邮编: 361000 00, 244128156

Email, 244128156@gg com

想说的话。第一次寄,不知道能否中奖。

1 1

性別。男年齡、16

拥有掌机、PSP

喜欢的游戏 《怪物猎人》

地址。北京市崇文区永外郭庄北里七号楼4单元30

邮编: 100075

想说的话:北京的猎人们和我联系。

清冈 眠籲

1/15

性别 男 年龄 16

拥有掌机。PSP

喜欢的游戏 《怪物猎人》、《鹿终幻想》

地址,广东省江门市新会区三江镇联合管理区塘上118号 **職福 1/3147**

想说的话 可不可以"强抢" 胧月回家,哈哈!

虽然寄得太迟无法参加抽奖。但也要让我在117年出现。 与托章。



持续各位读者問友们大京好。款理收听FAQ电台。各便结束。新的学用开始。各位学生读者開友 要及时遊遊过来嗅。游戏机什么的上课就不要做做摄像拿出来玩了。影响学习的同时还要担心被老师 造仗。不知其呐。还是等到周末的时候再换吧!好了。在这次的FAQ电台里我们将解答。"NDSi的当 首价格以及购买趋势如何"。"斯游戏ISO无法运行"等硬件技术以及游戏是难来些问题。OK。FAQ

「多数近不)玩家都抱怨(对决传说)等游戏 50为何无法运行。这是「一」「多生年 3年に「一部」「多見年ま」「『世』」「『世』 件才能运行。而「常長=歩う」「『世』中(『 3年の「「大きなれ」決「「ま」」「『空 新奉始文作」の「『記』「一一年本 まく へつにく「記』「一年書」は「うき 更新して「つジャ語「夢」」「一年書」は「うき 更新して「つジャ語「夢」」「一年書」は「うき はまるからできる。女人の一般に対して を見るからできる。女人の一般に対して にをまるは、 一体ではない。 ではないでは、 一体ではないでした。 ではないでは、 生でもなれたまかり では、 では、 しょうではない。

JALUATE E

PAR DOOR NOS!

小编们好,我是一名《口袋妖怪》爱好者,不久前我把小儿升级到了小儿但麻烦的事情发生了:玩《白金》无论如何也进不去Wi Fi房间了,我玩《马车》、《俄罗斯方块》这些上小! 都没问题,她下俱乐部也正常进入,应该不是网络问题,可为什么《白金》就是联不上?

爱玩的浩浩 不少人都来信问到了这个问题,其实不 关进不去的一阵房间,是换了主机后 在进入 房间时后先记录的长码 (Friend Cide, 即朋友



あいての シェイミの ノ フスト ム

码)被清空了。 但普通的更换机 器没有更换机 器没有更换机 器并取1一Fi 对力会出现自己 的FC码改变。 PC册子被清空的

事——这个好像是《口袋妖怪》Wi-Pi的一个 BLG,不过知道了原因也就没什么烦心的了。 赶紧把你新的FC码告诉朋友们,再重新登记— 下朋友们的FC码,就可以正常Wi-Fi了

我是音乐游戏菜鸟,不过最近在玩人又娜·蒙塔娜 摇滚之夜》,只因为玩起来非常简单。有一点让我很疑惑,就是在每首曲目弹奏结束后的统计里,歌曲的完成要却非常低,只有百分之五、六十左右?在弹奏过程中我只错了几次而已。

源山 成艾 这位玩家不知。该游戏中的完成度并 不完全是根据弹奏正确与否来统计的。而是



一遍,那么最终的统计自然就不高了。况且这 也直接会影响到是否能解禁更多歌曲。

適教一下关于〈对决传说〉的问题。游戏发售前看到官方公布说问题。游戏发售前看到官方公布说有恶搞武器棉花塘,那个要怎么才能弄到手?还有,里昂通过收集CP来获得的称号一共有几个◆

一 要車棉花糖的话需要完成下载任务"ジャンプスペンヤルバトル"。里昂通过收集 GP能获得的称号一共有1个。分別是在GP突破 1000、10000、20000以及30000时获得。

(装甲核心3 携带版)的"座礁船内探索"这关实在太难打了,打了好多次都过不了。小编有设什么好的方法,望解答。

这关我也是打了很多次才过的, 过关的 关键没有别的, 就是要熟路, 所以多玩几次来

中SF游戏〈我的暑假/ 濑户内少年侦探团、我和秘密地图》中,有没有节约时间的办法,因为时间总是不够用。〈我替别人问的!)

有器 王祖星 が成的自由度比较高,所以如果想要触 发更多种蜂事件的话。就不能到处浪费时间, 但如果不知道触发事件的条件。就经常会觉得 时间不够用。有两个方法应该可以帮到你,第 一是把游戏中的时间设定成"のんぴり"(打 开菜单的"设定"一项。在"时间の进立院会比 造"中选择第一项)、这样时间的经过就会比 通常更慢。第二是参照115样中的攻略来打。这 样就可以节约不少冤枉时间

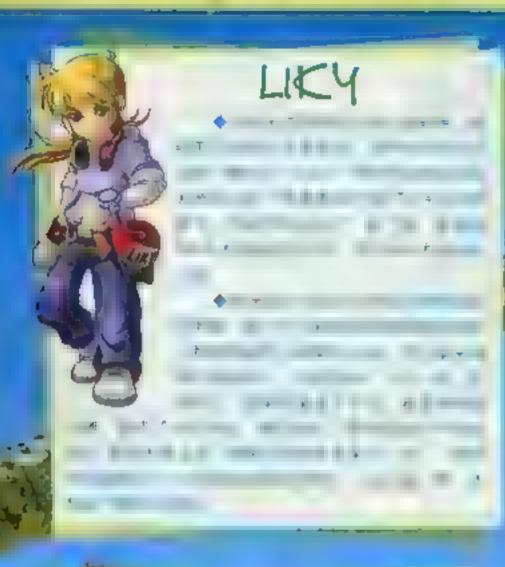
调问小编们(MHP?G)的老山 龙怎么打死。我次次尊O级武器都打 不死。会不会在先前(5区前)把它打死了,到 了5区血又全补了?

广州 彭俊锋 不知道彭玩家用的哪种武器,打老山龙 的时候推荐使用龙属性的新切类或器,站在它 的肚子下面持续攻击即可。这里推荐用鬼人化 之后无视风压的双刀,吃了强走药之后在它肚 子下面乱舞即可。老山龙在进入最后的区域之 前是不会死的。当其HP降到很低的程度时就不 会再减了。但是也不会回复,正常情况下只有 在5区才能去来。

听说PSP版的(街)有两个隐藏 剧本。请问需要怎样才能开启?

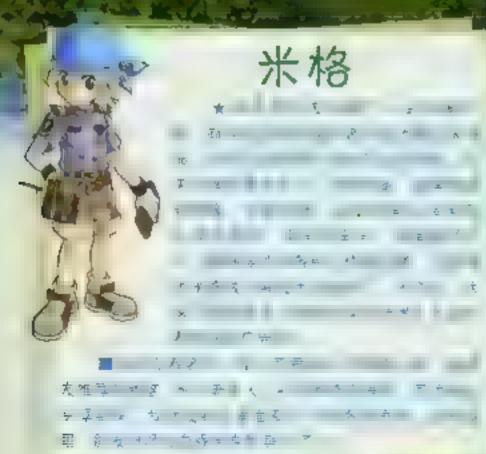
携带版》的"座 文文在本进打 文文在本进打 文字有着",SS版和PS版均未收录, 文编有是什么好 只要将所有剧本完结即可直接选择。另外还有 "青ムシ抄篇"和"花火"两个剧本,前者依 "青ムシ抄篇"和"花火"两个剧本,前者依 然需要完结主线8个人的所有剧本。后者则是在 对过的,过关的 所有的基础之上。在角色选择画面中将无称移 所以多玩几次来 对高峰接士上等特3秒较下方向键左即可开启。

表语



紫枫

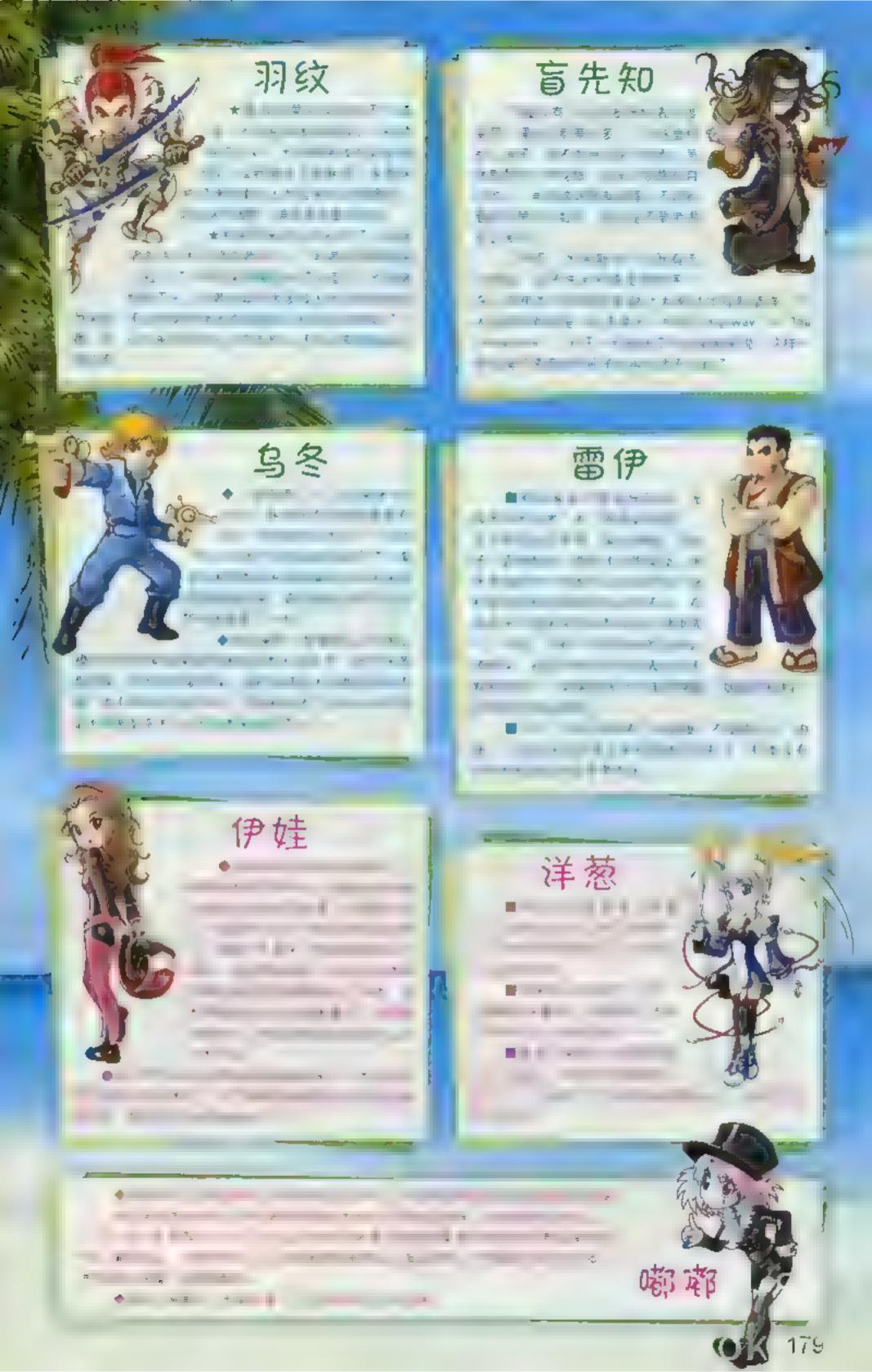
教礼名曾日约四人取





马修





La levelue en la

東着美技的代的日本月景 東海岸沿海川水県 海影を好者を選影作品也越来越多 | 本本大家是否都有着精湛的摄影技术 | 東海に最終を好着海転用自己的相机去发現事

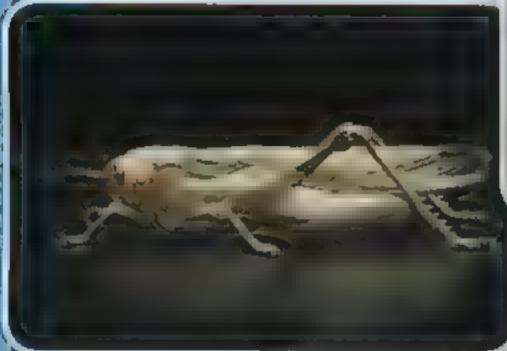
栏自主持。伊娃

CITE SOLL FIRE

德国静物摄影师Jan Steinhilber的作品绝对可以用疯狂来形容。他 开始所接受的是图形设计师的训练。他认为美丽的图片是根重要的,尤其是明确有力而且能够清楚传达讯息的照片。在广告及出版业工作 段时间之后,Jan也与几个争量级的汽车厂简进行过合作 他说 "我尝试去了解每一张照片的意义,甚至这只是 张个人作品。我会评断我自己的每个作品,我会问我自己这张照片是不是清楚传达了我的想法。" 想像力的意染力是无穷的。Jan根好她印证了这一点

楼主 funth nk

http ' bbs revelup co showtop c 833338 aspa









讨价内心为实应司法改果 在不采购发售 人员意的情况下进行整理 如标点 语序 网络河下车

involue 多知學出典或专名 Miss levelue in "如 磁性知识 27 學机工 自己分 知





上辑热点话题回馈之

啊,不过这已经不算什么了。 惊闻NBG!的新作《女王之刃》 黨要5,70的系統」这就足以说 朗, 非剧还将继续……

arber tanake

虽然遇到5 55很无奈,但是 目前也不能做什么. 只能等. 希 望自制系统快点出吧。

coconut

5 55说到底只是ISO玩家的敌 人、对于玩UMD或付券下载的玩 家并没有太大影响。虽然想支持 正版,但我作为没钱买UMD和没 条件使用付费下载的ISO玩家,看 着今年下半年豪华的游戏阵容就 在眼前却玩不着、很是郁闷。

Qurae Gur

DA那个團里的同仁表示. 破解"三五"没有难点。现在按 兵不动只是为了让Sony放松对系 统的进一步修改,最短时间内攻 破PSP po才是一个有经验的黑客 该干的事。

a bartsmake

5 55没话可说、慢慢等待破 解那天的到来。

avshen.

虽然5 55还没破解不爽,但

游戏,先把以前游戏未通关欠的 债还了。

Hungry

慢慢等待中,期间先叛选去 玩《MH3》。

8 df02112408

没有破解不了的系统,只有 不想破解, 淡定……

显克肤中

只要PSP go出了5 55就不再 是问题、PSP去」

0472356785

目前还没有什么新的PSP游戏 值得我去期待5 55系统

胜 如 見 見

总之一句话,玩ISO要低调。

wuyan6284513

正好目前PSP没有什么值得期 待的游戏,先玩点老游戏吧。

PSP对我来说惟一的价值就是 «MHP»

毛章之际

自制系统识早会更新。不过 《KH》等重要游戏还是要入Z。

washinen

该来的总会来的。5 55只是

5.55就是一个超大的悠念 正好给了一段时间来回味以前的 时间问题,希望头发白前能等到 5 55破解啊.

ARCHITACHER STREET

soph e0513

难道真要等到PSP go出来?

mm Nulzho

等吧,要来的始终会来的。

dicksonya

正好借这个机会好好应顾 以前的作品。近2000个游戏还是 有很多值得懵懂体会的,而且 听说10月的PSP go用的是5 70系 统——我们这些用ISO的还是淡 定些好。

1 0V0 JY1

Sony再用了当初《偶像大 师》时用的妙计,再次获得了成 功。破解小组这边说是为了PSP 90做准备不打算破解5 55系统 事到如今也只能忍忍了。希望早 **B能玩到这些游戏吧。**

7 恒 帅 3

PSP的事还真多啊……

partyt me

只好暂时放弃PSP了。

機構準

暂时还是54吧,反正已经决 定等《战场女武神》来到的时候 系统会升到5.7. 玩正去吧……

无直门统地

"新版本、新虁寨"



讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。



前段时间看读者来信时说我"中毒"。起初 左思右想不知道为何会给我这样的评价。不过看看 自己最近从拿到《MH3》的那天开始就不能自被的 状况。顿时觉得这个评价例也挺客观的(笑)

我喜欢玩《MH》,但说实话不太喜欢联机、 不过家用机版Onl ne任务的难度偏高而几乎没办法 SOLO,所以只能联机。这一。两年内断断线线地玩 ?《MHFO》、《MHG》和《MH3》,联机也不在少 数、下面能根据此类想来写下这篇博弈

繁琐而亲切的礼范

日本人根重视礼节,这个相信大家都有所耳 風,即便是在虚拟的游戏世界中,他们也不例外, 这点让我即感动又超乎想象:接了别人的任务。定 会说"よろしく"(请多关照)、进任务后还会说 一选,同伴吹个鬼人笛、硬化笛什么的会说"あり がとう"(谢謝),不留心用武器砍到对方了会说 "ごめんなさい"(对不起),要是砥石什么的忘 记带了同伴们肯定会"争先恐后"地给你送过来。 特别是不小心猫车后,即便你都还没敲出"不好 悉思"几个字,屏幕上就俨然出现了"ドンマイ"

(不用在意)的字样……这样频繁的交流在初期让我感觉每些繁琐,甚至认为是有点过了。后来某次在游戏中我开场一言不发,有个日本玩家可能看出我不是日本人,便带有训斥意味地教育我说"请在任务开始时说句请多关照",看到这串字后顿时让我脸红,以后都提醒着自己要注意礼节,慢慢地习惯后也不觉得这些招呼繁琐了,而是亲切了不少。



▲夜幕下的洛克拉克街道景色还是很迷人的。

强烈的团队意识和责任感

在已经两猫的战斗中切断了怪物的尾巴,你的第一反应是什么?别人我不知道,我自己反正是"赶紧去剥取吧,指不定等会三猫了啥也没拿到就亏大了"这种小农意识(- -)。但是日本玩家就不会这样,只要是场上还有怪物在活蹦乱跳,他们就绝不会进行剥取。掉落物亦是如此,即便时间到了自动消失,也没有人琢磨着怎么闪出个机会去把东西捡了,而是专心一意地攻击面前的对手,其团队意识可见一斑。

和国人联机对付红黑龙等强敌时,如果某人遗遇两强,那么他很可能会被同伴"勒令"呆在营地就是自愿留守营地。而日本玩家则不同,他们不会为了确保任务成功而接受或提出这样的请求。即便无功而返也会义无反顾地拿着武器上前战斗。更让人感动的是在一次狩猎中,某弩手猎人的弹药打完了,我认为他此刻溜到一旁"知众"也是顺理成章,没想到对方提望着骂鬼去敌击怪物、要时间让我觉得自己的团队责任感和他人相差很大一段距离

效率第三

21世纪最讲究的是啥?答案可能有很多,但是回答效率绝对没有错。在狩猎过程中挖挖矿、捕储虫蚁集下寨材,这种行为在大多数人看来是很正常的。不过在(MH)这个"刷"字当头的游戏里,日本玩家讲究的是效率,让你加入这个队伍是为了大家能更快地完成主要目标,而作为团队一部分的你不能遭自跑去做其他的事而影响到整体。这样虽然让人感觉有些死板,但不可否认邻国玩家到位的意识。记得某次火山铠龙任务,羽纹当时就民颠屁颠起打着铁镐去挖矿、结栗被日本玩家当场揭斥任务中禁止采掘,事后我才知道了这是猎人界里的潜规则,看来果然是在谁的绝盡就要你推的啊(笑)。

结束, 语, 结束了, 其实我也不是想来这日本 玩家就怎么样怎么样, 主要的考思就是让大家明 白在和国外玩家张机耐你应该法意的一些细节问 是, 可, 最后就怎么以准备头。



之万丹 一之侠吉

文 古梓

自从官方宣布"《勇者斗恶龙》系列" (以下简称"(DQ)系列")正统续作(勇 者斗恶龙×) (以下简称 (DQIX)) 要登陆 NDS主机后,大陆这边对此可谓热议不断, 其中有质疑的, 有關风的, 也有欢呼的。于 是,如此热闹的景象一直延续到了(DQIX) 的正式发售。正当笔者天真地以为游戏 发 售,一切的怀疑都将不复存在、所有的疑问 也都将水落石出之时, 笔者绝对想象不到的 是,对《DQIX》的质疑声却又一次的高涨 起来。这其中到底有多少"想当然"和"不 理解",或者仅仅是一种最为简单的抵触情 绪在里面, 笔者不明白, 但至少可以清楚一 点,在这些质疑人群中有相当 部分人并不 了解"(DQ)系列"所具有的"日本国民级 游戏"的魅力。在细细品味了一番后,笔者



方敢动笔, 大异同一一 细说一遍。

一同的画面表现

一开始接触到《DQIX》的时候,很多 人最为不满并开始大肆批评的就是其画面上 的表现,角色建模锯齿严重自极为粗糙。除 了几个主要角色外,一般路人NPC的全部 作2D化处理,看上去的确很偷懒。但毋庸 置疑的是, "(DQ) 系列"从来就不是以 區面作为其主要卖点、虽然 (DQ WII) 的画 面表现曾经一度成为业界话题。其实当今 时代, 比起频频出现的以画面作为宣传重 点噱头的游戏而言、(DQIX)显得异常的 朴实. 这里不妨做一下逆向思维, 我们到底 是在玩游戏?还是在看画面?如果是后者,

我们大可以选 1 择看动画片或 将其中的几 者电影,又何 业 去 遭 这 个 "罪"。现在 的许多玩家可 3. 充是完全被[



1371763 1253 1253 1253 1253 1253 1253

惯坏了,在他们心目中仿佛游戏只要画面够 这便可以,却遗忘了游戏的真正乐趣所在。

有了这个前提认识后,我们再来看 (DC) X)的画面表现,就会发现实际感觉还是很 舒服的。画面用色鲜艳,且很有层次感,角 色间的互动也很充足。可以说,主要角色的 动作表现得很细致入微, 对于玩家体验游戏 中的影情有了很大的帮助。更不用说,本作 所推崇的全新的"纸娃娃"系统。虽然之前 的"(DQ)系列"也的确有特殊装备可视化 的设定(《OQⅦ》是冒险时候武器装备可 视,战斗时候武器盾牌可视、惟一的女主角 杰西卡更是可以一套一套特殊服装地更换可 视效果),但像本作这样,装备完全可视的 设定还是头一回。试想一下,通过艰苦的劳 动刷到一些特殊装备,然后将自己设计的角 色打扮成特别加气强势的模样,那是何等的 有成就感。更令人大为惊喜的是,本作中居 然还能换装成"(LQ)系列"历代角色的模 样, "(UQ) 系列"老玩家看到这里简直就 是泪流满面啊,这一系列设定都表现出了茶 列一直所拥有的那种童话感觉, 让人不禁憋 叹,哪怕经历了这么多年的变更,(UQ)依 旧还是那个记忆中的游戏。

不同的過数方式。相同的量量值

本作的一大改变便在于大地图和迷宫中的敌人全部为可视,当敌人和你接触上的时候就会转入战斗模式,而且当敌人看见你的时候还会主动追着你跑(当然,如果你的等级比它高太多的话,它们可是会见了你就抱头鼠窜的哦,典型的欺软怕硬)。记得对于这次变化,有些人举起了反对大旗,原因很简单,可见式遇敌等于让玩家对所有敌人的分布都一览于目,从而少了冒险中应该有的随机感。

起初,我对这一点也多少有些担心,不过正式游戏的时候才恍然大悟,这种担心和怀疑完全是杞人忧天。虽然表面上看,可见式遇敌的确会让战斗向着玩家自己的选择方向发展,从而少了很多随机性,但实际上与大多数可见式遇敌的游戏中"一个区域敌人全部干掉后就不会再出现"的设定不同的是,本作中无论是在大

地图还是在迷宫中,即便你把敌人消灭了, 它们还是会继续出现,而且分布点和出现点 都相当多样化,这样就等于说依日保留着过 去的那种冒险感觉。

不同的战争方式。相同的是是是

之前笔者在和人讨论"〈DQ〉系列"的时候,还听到过如此质疑:"〈DQ〉系列"一直以来都在沿用同一个系统,缺乏必要变化。当时、笔者就觉得相当的唏嘘不已。事实上,"〈DQ〉系列"一直在改变,只是很多人并不清楚而已,例如〈DQ·II〉第一次引入的编辑同伴系统和转职系统(这个下面会详说)以及借用神鸟实现的大地图上飞行,

(DQIV) 实现的多路线以及 (DQV) 的怪 物同伴等等。而说到本作的卖点,就不得不 提所謂不一样的战斗, 也就是通过联机的方 式和朋友一起在《DQIX》的世界中冒险。必 须承认一点。一开始官方是真的想制作一款 网游类型的《DQ》,可惜到头来却因为硬件 和容量的限制,最后只得变成现在这种联机 模式。 宫观地说,和朋友联机玩游戏,感觉 上是很欢乐的,也使得玩 (DQ) 的过程中充 满着和以往的《DQ》所不一样的乐趣。不过 几个人相对着玩的结果,却让原本设计好的 很多形体动作、包括文字对话框形同虚设。 这里不禁感叹一句,大哥,我们几个都面对 面了,要交流直接张騰就来,还需要专门通 过游戏中那些少到可怜的字句来传达意思 沟通感情和商量战术吗?

说到系统缺乏变化,肯定有很多人会直接拿"〈DQ〉系列"一直都在沿用的传统 RPG回合制战斗来说事。其实,传统回合制结合"秦早"(也就是敏捷度)的战斗可一点都不简单,绝对不是那种"想当然"的你一下我一下,然后就能轻松结束战斗。试想

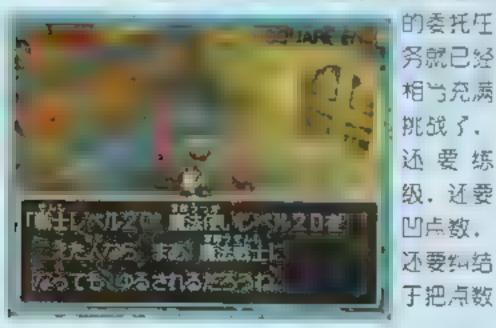
想在以了备以农的人的政治,为会做切满可以以以及



实现战斗指挥效果时,突然敌人却因为"素 早"的因素而提前一步乱入。一下子事先安 排好的那些全部都被破坏,那种感觉何止一 个"郁闷"形容得了。有时候,笔者就在 想,作为一个游戏系列,真的有必要每一作 都换系统玩玩家吗?"(DQ)系列"经历了 多年积累下来的系统其实已经相当成熟, 既 然都这么成熟了,那么又何必换呢?一直沿 用下来反倒可以让系列玩家感觉到亲切。而 不至于每一作一开始都要熟悉上好长一段时 间才能习惯得了。这样的设定, 在我看来, 无疑是成功的。

本作的另外一个巨大变化,便在于委 托任务的引入。表面上看来,委托任务就 好像是支线任务那样, 你完全可以无视区 些任务继续自己的富险,但如果你仔细完 成了到手的任务. 那么游戏给予你的回报 就会是相当的高。这其中,就有比较类劲 的上级职业转职任务。说到这里,就不得 不又一次把在 (DQ) 玩家心目中最为经典 的一作《DQIII》给提出来,毕竟《DQIX》 无论是同伴编辑还是转职神殿都和《DO 时)如此的相似。

而转职的难度比起 (DQ III) 来说,无 企是从自由度还是难度上都要高上不少。比 如主角 直都无法实现的转职,本作就可以 了。而只要有相应职业的角色达到一定的等 级,更可以接下相应的高级职业的转职任 务,完成任务包就可以转职成高级职业。同 时,本作的升级技能点数系统还学习了《DO WII》的,以凹点数学技能,伴随着在通关后 满等级的"转生"还可以实现角色能力的继 续培养。试想想, 并完成那些条件极为苛刻



务就已经 相当充满 挑战了. 还要练 级, 还要 凹点数. 还要细结 于把点数

加在什么技能上才能物尽其用……笔者不禁 感叹。"《DQ》系列"的角色培养乐趣, 真是太奇妙了。

最后说的自然是剧情,这里也必须声 明一点、基本上对"(DQ)系列"稍微有 点接触的玩家都应该很清楚一点,那就是 " (DQ) 系列"的主角永远代表着玩家自 己,换句话说。他并不会有自己表达任何情 感的方式,有时候甚至连表情和肢体动作都 少得可怜。就更别提说上一两句台词了。因 为主角所代表的玩家此时正在玩游戏,无瑕 表达(笑)。这样设计的好处就在于游戏中 主角的一举一动, 乃至每一次选择都来自于 玩家自己,对于玩家而言便会多出了好几分 代入感。所以,说什么主角像个傻子那样什 么都没有反阿之类的质疑,笔者根本连反驳 的想法都没有。

不过本作的主线制情的确不怎么样,整 个游戏过程中缺乏一条明确的主线来贯穿其 中,只是在后期突然就鼓捣出了一大堆反派 敌人,感觉上硬拼凑的意味实在是太重了, 这也使得整个主线剧情毫无冲击感可言。不 知道是不是"物极必反",本作反倒是在乘 坐"天之万舟"收集"女神果实"中所经历 的那么多小故事的描述极为出彩。转念一 想,或许正因为要考虑到联机要素的加入, 厂商才将本作的剧情进行方式变得这么欧美 化的吧。

经常听人不怀好意地提问 系列"的精髓是什么?"除了上述说到的最 为朴实亲切的游戏体验感外,还有一个是需 要大书特书的, 那便是"(DO) 系列"一直 以来所继承的多点细腻或人至深的剧情。这 一点,在本作的支线剧情中可谓体现得淋漓 尽致。

被诅咒的黑骑士醒来后苦苦追寻公主, 经历了重重磨难本以为可以找回一切、却只 能看到早已经成为废墟的昔日王国。一位异 国的公主戴着黑骑士朝思暮想的公主的头 節、假扮成他的末婚妻、与其一起跳舞。之 后。93次通过方共不是自己所深严肃的那个 公主, 紧锁性却也终于能够放下一切, 自己

SELECTION OF THE TANK THE TANK

的灵魂得到了解脱,然后心满意定地离开。

一位老者多年独居山中, 并在山顶上留 下了自己心目中的最后杰作,一个令人难辨 真假的全石造的村庄,在这里的一草一木, 房屋村民,都是那么的形象生动栩栩如生。 原来,这便是他记忆中故乡的模样。因为强 烈的乡愁,以及对自己所爱之人的无尽思 念,使得他在人生的最后一刻完成了这个杰 作。然而, 当主角将老者的故事真的带回到 原来那条村庄时,一切却早已物是人非 他曾经的爱人现在也成了信老婆婆,起初她 并不相信主角的话。毕竟当初他离开村庄的 时候曾经许下誓言,一定会回来,然后还要 她一定等他。可到头来,他违背了自己的誓 言,也背叛了她。直到最后,她终于相信了 老者对自己的感情,可惜却只能回以极为无 奈的一句话:"即便这些都是真的,一切 也都太晚了, 逝去的时间是绝对不会回来 的。"关于时间的伤感和残酷,在那一刻表 露无遗。

一位富家干金天生体弱多病, 无法离

开屋子, 只能透过窗户看着外边的 孩子玩耍, 幸好, 孤独的她却有着 一生中最好的朋友,一个人偶。偶 然的机会,她得到了可以实现愿望 的"女神果实",可是她却放弃了 自己生的希望, 而将果实给予了人 偶,她希望人偶能够代替自己活下 去,然后去结交很多很多的朋友, 从而得到幸福。结果,人偶果然代 替了她,可惜却一直没有能够交到 真正意义上的朋友。其实人偶很清 楚, 自己并不是人, 只不过是一个 怪物,但"结交朋友"是她的主 人、也是她惟一的朋友生前最后的 愿望,所以她才一直苦苦坚持着。 最后, 少女的灵体出现在人偶的面 前,向她道歉,希望人偶不要再被

自己的愿望所束缚。于是隔天,在"朋友"的墓前,静静地躺着一个精致的少女人偶。

毫不夸张地说,这一系列支线剧情中充满着人间应该有的悲欢离合,而且很真实也丝毫不做作,堀并雄一的确很擅长通过一些极为精短的故事来煽情。每每体验到这些,笔者的心中总是充满着悲伤,而且久久挥之不去。

有人说本作的主线剧情和支线剧情没有任何联系,其实这是绝对的错误。正如"蝴蝶效应"所说的那样,世间万物都存在着错综复杂的联系。在(DQIX)的世界中,天神曾经因为看透了人类本质的自私和丑陋,所以决定要毁灭人间,但天神的女儿塞连希亚却依日相信着人类,所以将自己化为世界树,世界树要完全觉醒就需要人类洁净的内心,于是天神惟有放弃自己毁灭人类的想法。然而,当女神果实掉落到世上时,不同的思望却引发出了一段段情感的悲剧。于是,我们在游戏中才终于找到了否定天神看法的证据,持有洁净心灵的人毕竟还是占了大多数。





本作继承了"(乐高)系列"一贯的清新门爱的 风格。并加入英雄换装系统为游戏增加更大的再纯也 的动力。本作的画面质量不错,广阔的场景、深邃的 背景、精致的建模。人物、物品细节的刻画、每个场 景的镜头给得给到好处,每一个动作都可以看得清清

乐高积

木型的角色 在动作方面 表现得十分 見活多变. 在打斗中概

敌人的远近还有一定的变化。过场CO仍然保持 了电影级别的效果。还加入了罗真的笨蛋性格引 起的搞笑剧情,增强了作品的娱乐性。

"(乐高)系列"的解议要素依然在本作星 现出高水准,拼装物品、利用换装、甚至利用特 殊技能采解决前进路上的障碍,环环相扣。特别 是每一大关中用交通工具通关的关卡更是考验玩 家一人操作两人的能力。

不过本作仍有不足。很明显的就是进入关卡 时可明显感到似乎预读取尚未完成,其次就是场 景有时过于黑暗,又加之场景庞大,有时想找到 自己控制的角色都相当困难,再就是音乐了。只 有区区几首,不过对(乐高) 这类打斗占多数的 海戏来说也不算大问题。

最后,本作无论有多少缺点依然不失为一款 良品、推荐给没玩过的玩家。



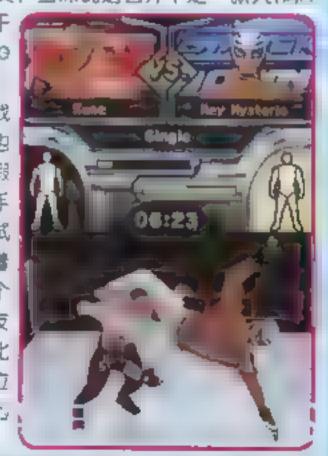
相比前作,这款作品有了明显的改善。首先 说说画面。本作在人物的刻画上更加仔细。不比以 往那些角色滿脸都是马费克、不看名字就不知道是 谁。每个人物的出场也都个性十足,和平日在电视 中看到的几乎没有差别。游戏中,本作将以前的虚 定视角改变为了自由变换的第三人称自由视角。大 的提高了玩家在游戏比赛中的观赏意。

接下来就要说说游戏的音乐。本作的音质明显 要比前作强上很多,尤其是每个角色出场秀时的音 乐,会让每一个WWE的FANS都为之感动。除了在 游戏中欣赏到这些歌曲外,玩家也可以在创建人物 的同时自由欣赏这些音乐。本作最大的亮点恐怕就 是生涯模式了,玩家在游戏中都可以根据自己的喜 好,创建出各具特色的角色来进行比赛,就如同自 己掌控了一个WWE 的幕后剧情,让人很容易投入 进去。在该模式中、玩家还需要主败不同的对手、 从而得到自我的提高,获取更多的荣誉。除了这 些,在对战模式中。玩家也可以在30名选手中自由 地选取一名。进行"屈服赛"、"铁梯赛"等众多 乐趣十足的比赛方式,这同时也会让玩家体验到更 多的快乐与激情!

不过世上从来没有完美的事物。本作也不例 外。本作除了用按键控制方向以外,剩下的就是 全裡触解了。作为一款FTG,使尽九件工虎之力 的"点、拉、划"肯定也是必在其中,也正是这 样、NOS上的本作又成了一款条屏大作!除了这 心,再来说说让人哭笑不得的AI,真不知是我在 玩游戏,还是游戏玩了我,每当电脑把我方打得 全身发红时,也不用压地3秒结果了我,总是在 那里等到我起来,不过看似脑残无用的电脑也有 强大之时, 我常常在使用必杀技后想华丽地来上 个压地3秒了结对手的时候。他们却时常地让我 失望

好的坏的也都说了。这也差不多该结尾了。 本作不比Xtox380、PS3等其他平台上的那么出 众,但利用NOS那独特的操作方式也是一大特 色。一种另类。虽然说这也并不是一款大作热

作,但是处于 NOS平台FTO 因之的今日. 的玩家,也 不妨在闲暇 之余, 尊起手 中的机器小试 一番, 接控着 自己创建的个 性角色和朋友 们来上一场比 赛. 相信各位 会等原文的 并提a





是是是是图像这是。是C 出现在公司部即从外国和公司 图。 中食多色的用物图象市 面,图则的医多类组织测量。 母子念的还有影似。出图为意 思多思想的目。色全的位置会 感到更过回路。可是中国部 到也可愿。 医取为患者研处 是,全球的多。高速图的超速 图图和中国电。图图的理思

色星型全型

特种部队,眼镜蛇的崛起

Joe The Rise of Cobra

隐藏人物』

在游戏中输入指令可以获得隐藏人 物。输入"一、1、1、1、1、6"可以获 得Scaret, 而输入"· '、I、 、 、 、 ·、 A " 可以获得Duke 。





太空泡泡龙

Срамо Вия A Мака -



第七大关

在游戏中收集到21个"宇宙包包" (cosmo bubbles) 即可开启隐藏的第七 大关 (World 7)。



在七个大关中收集齐全部?4个宇宙 泡泡之后,就可以在商店用100000分买到。 "音乐盒"(Jikebox),就可以欣赏蓝 戏中的音乐。



在打败 第七大关的 BOSS之后, 再看完结尾, 就可以花500 分在商店里购 买"观看制作 组名单"的选 顶了。



下一步攻击外部NDS的主体表示特全系指数对方法。是改使用官方企系指数据等Editor.exe。 点面 "知识" 家的中的 "想知是我" 悉如一个想我真正。 表点面 "悉如全手和" 悉如前的全事 指。编纂好全手指后需要使用"保存票据"被钢棕全手指添加更数据库中。然后常保存好的数据 GARA CORRECCE. COT MENTERS CONT ENTREPRENTATION OF THE PROPERTY OF THE PROPERT



特种部队 跟镜蛇的崛起

Call Jos The Rise of Coine



GameID; CJPE cf3ea7a7

全关卡出现

220CBF9C 00000001

HP不减

620CBEC4 00000000

 B200BEC4 00000000 1 20000218 00000064

02000000 00000000

敌人一击死

220GE15D 00000001

弹药无限

94000130 FFFD0000

620CBEC4 00000000 920CBEC4 90000000

20000238 00000064

D2000000 00000000

加速

220CE160 000000002

特殊攻击无限

94000130 FEFF0000

620CBEC4 00000000

820CBEC4 00000000

2000015C 000000FF

D2000000 00000000



BLEACH DS 4th 烈焰使者

BLEACH DS 415. 714A.7174-



GameID: BL4J.75ddb5cb

金纳基高

0204BC7C 0098967F

隐藏要素全开

2204BAA0 0000003F 5

2204BAA8 00000001 !

D5000000 00000707

C0000000 0000001A

D7000000 02048ABU

DUBBLICKE (RAKEERS)

卡片全开

22040B80 0000009F

D5000000 99999999

C0000000 00000009

D6000000 02048888

D2000000 00000000

金卡片可购买

0204BBSC FFFFFFF

0204B860 FFFFFFF

12048B64 0000FFFF

22048866 00000001

事件图片全开

12048882 0000FFFF

12048884 0000FFFF

2204B886 000000FF

全图片可购买

22048887 000000FF 02048888 FFFFFFF

青景音乐全开

1204BBC6 0000FFFF

1204BBC8 COCOFFFF

2204BBCA 0000000F

全BGM可能买

2204BBCB 000000FF

0204BBCC FFFFFFF

音效全开

0204BBEB FFFFFFF

1204BBEC 00000FFF

- 企會效可购买

120488DA 0000FFFF

DZ048BDC FFFFFFF

22048BE0 00000001

时间绕战模式全开

0204BD10 00000000 0204BD14 00000000

0204BD18 00000000

HP不减

0207B0A8 E1A01002

SP不減

02078124 E1A01002

SR最高

020781CC F0832681

无限 一般跳

2212A4E8 00000000



噻哟噻哟7



GameID, BYOJ 7ccc546a

无垃圾气泡

94000130 FFFB0000 i 关卡全并

泰加拉级气泡

4 620FB994 00000000

620FB994 00000000 ! 820FB994 00000000

10004700 00000000 , 02000000 00000000

D2000000 00000000 : 人物会开

按SELECT给对手 120F23F8 0000FFFF

220F23FA 000000FF

120F2428 0000FFFF

220F242A 0000003F

全关长5级评价

D5000000 00001414 C0000000 0000000A

D7000000 020F240C D2000000 00000000



ENTIFICATION NEW GAME RELEASE SCHEDULE

随着男性向《心既回忆》作品人气的日渐低速 Xonami似乎已经很少涉足美少女游戏 而9月3日发售的《深爱》便是其在谁领城摩积等发的一款原创作品。出色的人设,新领的游戏方式……不知道这款作品有及有今條的心中最起波凋呢? 要说起9月份最引人直自的作品 那无疑就是NDS的《口袋妖怪 心金·是银》了,它不仅是《口袋》FANS期待已久的游戏 还承载者太多玩家童年美好的回忆 对于玩家来说 它有看一般游戏无法替代的特殊意义。

发售表阅读说明

■紅色字体为母嗣目游戏

■ 6 日元标价的为日撒游 戏 以美元标价的为美版符 戏 以此类推。所有日版游 戏的价格均为项后价格

栏目主持 雷伊

日明 中文連名 身连舞名 避りか 商 肺残类型 首价 F quarr Fig. a. スロー トマグム など 連 物語2 ETC Level 6 3500 8元 急產条號2 Discure 1 P aylogic AVG 29 99 美元 8日 工工飞杨2 Dire? RAC Codemacers 29 99.显元 · 日本教育 著 ARRE S ne du 中 日本本本 538 nerid. RP1 49 P 11 T ·5日 原珠火战 克爾人战争 共和国英雄 Star Wars The Clone Wars Republic Heroes Lucas Arts A AVG 實价來定 15日 漫画英雄 转极联盟2 Maryn Ulumate A vance Z 29 99年元 Ap vision 1 25 C (D) A AF NO. F 3 3 7 . [· 代數大學 华华尔水 권 9 3 5 7日 独与青辛科 推海之风 5550日元 動と垂辛科 海を渡る風 Askii Media Works SLG 17日 沙加? 秘密传说 命运女神 サザ2 紀宝市投 GOODESS OF DESTRY RPG (5980日元 Square Enix H 盆珍 年 軍工調 平陽子 下与 在 作 東京具 平型 4 年 8 Togative o di 4 1 7 24日 佛養魔女 苍空的电主战 断队长 奋斗平 ま こつ ま オ 花草 東井野 野別会 原常す AVG Australl 5229日元 Montain of the 10 S V 41 31.5 1 類 10 年 · 4 · 在 10 · 35 月 · 4 外籍 "、既为 RPS. a the Fig. m. 宣 B ちゅう nd 高 A サザ 5 100 - 180° 15 真 女相思 生态 计力 2 0 1 9.3 0 8日 阅读火师 117 128 Gentler Pr no SLG 5四0日元 3回 女子专案组 激情困难 Women's Murder Cub. Games of Passion AVG 79 99美元 15日 古文又文05 古文汉文DG th Ires tute ETC 使价未定 DE 4 FIFTY. A GPC 4.9HI E TE 23日 製鋼周曲水 ACT Astro Boy The Video Garne D3 Publisher 傳价未定 27日 澳士尼伯子 小叮鹋与消失的金属 Distay Fairnes Tentus Bell and the Lost Treasure AVG Duney (29 89美元 5040日元 19日 海族川背·甸 第二版 完全版 |消職|| 青・旬 セカンドエディション完全版 Genter Prise ACT 9円 米 用品干 献 年 卵砂糖 A det to the 9 At 48 Total of the FARCE H 2 + c; 61 H . i A Party ec e Prop 91 平书 宣传 横 · 李年 姓 **Book** EL . 19日 哆啦A梦棒叫OS2 熱并极限运动场 ドラベースOS2 独斗ウルトラスタジアム MBGI 5PG 5229日元 未定 人生游戏OS,暂名J 人生ゲームOS (智名) Takera Tomy TAB 售价来定 The see Spr 14 Ba. 15 7 , D 1 1 10 Leve * £ 幸定 在黑暗尽头等纬律 5460日元 雌やみの果てで君を待つ D3 Publisher IAVG 末定 怪兽鞭死队 特男 トスタ・ス NBG ACT 售价未定 未定 茶卡的房间DS4 茶犬 "想看OS4 配名 MITO SLG 售价未定 16+ 宋小 F + + 5 🙀 h.r. 44.7 - -性的基章 辛。 安斯基 50 博 2000 教育并未由 ₹ 6 . 元色 9.64 A 4 10 表を 現者・悪常に 別之大片 AT 5 医皮肤 医皮肤 Square Erics 作斗未定 未定。帝原属人学园帝战略 **非东席人学园宏战站** MMV 5 RPG 3990日元 卡定 AGAIN PB.超心理搜查管 AGAIN FBI超心理核查官 Tecros AVG 曹护寺定 東是 基本合作於 大宝 九国 一点片 多数 医甲二甲醛 yer nd A 9 MESEL 5 传奇乐定 平宗 黄金大东DS 野名 善性 まっち 製茶 Fr C frintendo

■Konami ■AVG ■5800日元

From Software ■A - AVG ■3890日元

SQ J J J J J J

你曾被在题的 女孩子告白过吗?如 果给你这样一次恋爱 的机会你是否能把是 住机会,傅得女孩子 的欢心呢?(聚爱) 将游戏与现实时间接 机,当你打开NDS的 就能在真实的时间见 到她,约会的地点和

背景也会随着时间的推移发生改变。对方的表情、动作、穿着也会因你而发生改变,与二次元世界里的三次元少女来上一场别趣的爱情,想必也是无数宅男梦程以求的事情了吧。



本作是From Software 原PS2游戏移植PSP的一系 列"蝗钱"计划之一,以PS2 版(天珠3)为蓝本,并加以 XBOX版(天珠3 回归之章) 里的新角色、新任务、新舞 台和新业系技杂廉而来。在 游戏中,玩家要操作熟悉的 力丸、彩文,以及铁舟这三 位主人公果执行任务,作为 系列精髓的变幻多端的配子 以及明有华丽演出效果的一 击必系技"都将在带机上得以热加重现。

Walt.		and the same			
1	BAVSTATION	PORTABLE		4	
7 1	ENIO INI IUN	EUN RULL			Lά
BM	中文译名	302所名	製行厂商	游戏类型	事件
20064	E9 //				No. 104
3 EJ	山村美妙暴疑 京都鞍马山庄杀人事件	山村美砂サスペンス 京都鞍局山庄県人事件	MMV	AVG	5040日元
3日	传道2 携帶版	帰還2 ボータブル	Spike	A - AVG	3990日元
15日	亚球大战前线 精英中队	Star Wars Battlefront Elite Squadron	LucasArts	ACT	39.99美元
-	間推子之智 獎爾塔 一線和、蘇桐的受取	関格子の世 PORTABLE 一宿和、最初の見取	日本一Software	AVG	5229日先
_	伊吉!	イースセプン	Falcore	A - PPG	6090日元
Miles Sandard	大概立志作》	土網立志作V	Kipel	SLG	5040日元
-	家庭教師AEBCAN 科技場2 精神爆发	京直世界モットマンHEION(ペトルアリーナ2 スピリットパースト	MMV	FIG	5229日元
	位款 神宮寺三郎 灰岩贴石	整後 特官寺三郎 友とダイヤモンド	Arc System Works	AVG	5000日元
$\overline{}$	420 延封锁的理谷	428 財験された場合で	Spike	AVG	5040日元
-	英尺力量职业移址 推销场中	実況パワフルブは野雄水-タブル4	Conumi	SLG	5250世发
	游戏王约"》双重战力4	跨段王ファイブディース タッグフォース4	Conami	TAB	5250日元
	极品飞车 变速	Need for Speed, Shift	EA Games	RAC	29 99欧元
	战役姬 机世少女	战程矩 战型に舞り乙女达	System Soft Alpha	SLG	6090日元
	大负据校				
	玛娜性他7 没得学院与体企术士们 携带服+	みんなのエッを引	SCEJ	ETC	2990日元
	记忆之影	マチラーアス WAA で開と集金水士た人 PONTABLE+	Guit	RPG	5040群元
THE REAL PROPERTY.	起对豆腐腐 培教开拓者	シャドウ オブ メモリーズ	Conumi	AVG	4200日元
\rightarrow	GT西非PSP	マラロステルティメットフロンティヤ グランワードスモ	NBGI	ACT	5克特日元
	武装机甲	長のラインパレル	SCEL	RAC	5480日元
-	不死输士	アンデッドナイツ	Mudson	S - RPG	6090日元
	钢之炼金术师 信赖的人	関の集全米等 RILINETAL ALC:ENIST 音中を托せし書	Tecmo	ACT	5040日元
	轮頭的蚤歌姬 天使的乐谱Op A	アンティフォナの圣歌姫 天使の乐谱Op A	NBGI 日本一Software	FTG	5229回元
_	页·三因光双5 Special	真、三国无联5 Special	Koei Koei	ACT	6090日元
	參賣 // 双至女神与命运的大地	エルミナージェリー変生の女神と順命の大地ー	Star Finh	RPG	5544日元 6090日元
	喧哗衝长 摸带版	短路信长 ボータブル	Spike	A · AVG	3990日元
	118		opine -	ALATS	22201
18	Personal ISS III	化水分子等的分子理论	Ation	RPG	5980月完
128	護師 線色之星的和奥	ルナーハーモニー オブ シルバーエターー	Gungha Works	APG	5040日元
12日	种省之为	エキシズ・フォルス	Attur	200	5029日元
12日	战斗妖精 辉石蘭青	パトルスピリック 踏石の顕著	NBGI	ACT	5229日元
12日	寒蝉鸣泣之时 雀	ひぐらしの哭く頃に 省	AQ interactive	TAB	6090日元
未定	双手沾染污秽之时 鬼魂力量遗产	いつかこの手が移れる計に -SPECTRAL FORCE LEGACY-	Idea Factory	SLG	6090日元
未定	装甲核心 寂静所线 提等版	アーマード・コア サイレントライン ボータブル	From Software	ACT	3990日元
	*				
朱建.	铁 衛星	快聚5	Negl	FTQ	售价未定
赤定	逆神者	GOD EATER	NEGT	ACT	例价未定
忠定	J製品 在音樂學科學6	J. LEAGUE プロティターケップをつくろう) ※	SEGA	SLG	僧侍未定
米定	主義之心 罗中诞生	カングタム・レータ パーエーログ マニーグー	Square Entr	SPG	新於本定
-	死神在背后	うしろ	Level-5	IPG	省价未定
来是	纸金號机	ダンボール放射	Level-5	ppG	個份來定



游戏展望台





口袋妖怪 心金・灵禄 潜龙谋影 和平行者 超短机器人学图 藍龙 异界的巨兽 召唤之丧X 泪之王冠 **73** 神秘纪事 古庙的诅咒

武装机甲 神管之力 的律大师 小小大星珠 乐克乐克 午夜嘉年华 审判度器



新作特搜队

庭格尔的恋爱气球之旅 龙虎斗 携带版 G.I. Joe特种部队 聚糖蛇的崛起 汉娜·蒙塔娜 摇滚之夜 BLEACH DS 4th 對始便看

道具获取者 我们的科学与魔法的关系 附着灵

随盘附送



IMPSP ISO

炽热之魂 加速 7散NDS ROM

G.I. Jos特种部队 银镜蛇的崛起 庭格尔的恋爱气味之族 BLEACH DS 4th 烈焰使者

道具获取者 我们的科学与魔法的关系 戏剧迷宫 瘿大战 缘因有你(汉化版) 教意教命 超执刀2 (汉化版)

牧场物语 欢迎来到风之集市 (汉化版)

还有全部书中所介绍的实用软件,美图秀、经典主题乐团、游戏 一品轩电子版以及精选PSP主题、《DJMAX 携带版》OST等着你。



神iPhone的神奇魅力 iPhone全接触 NEW



现代战争 沙尘暴 玩具总动员 乒乓球世籍賽 吉他摇滚之旅2



一热血最强

铁枪实物化Project

住《汉理・蒙塔理 **程滚之夜》的视频演示** 中,主角汉娜在演唱会上穿的靴子是什么颜色的?

A: 蓝色

B: 白色

-- C. 紫色





192

《口袋妖怪》游戏、动画、漫画专门志《口袋妖怪》爱好者最知心的朋友 224页全彩32开口袋本

特别报道

汇总《口袋妖怪 心金・灵银》发售前最全面的官方报道,共同迎接10年经典的回归!

《DP物语》、《四格大百科》、《Pokemew》、《阳光小小姐》……日本大师和国内高手一起展现口袋妖怪世界。 研究所

研究所

防什么?如何防?让我们从最根本的做起!

○ □殺妖徒译尽分析 伊布家族最强势出击(



《口袋玩家VOL.22》 DVD積彩收录

《口袋妖怪 心金·灵银》。 预告视频三连发。中文字幕《宠物小精灵DP》 134~136。《宠物小精灵 DP》动画补完计划启动。

精美赠品

煤炭微章+六尾微章



各地报刊亭铺售中

更丰富的内容、更权威的资讯、更实用的攻略,做最专业的PSP专门志!





卷首策划

哥当的不是80SS、是寂寞——理 性解析游戏界中的著名80SS们

专题e评

漫游"迷你"世界——领略大作中 的别样风采。

经典放送

CPS1。CPS2模拟游戏 大放送 PS经典动作冒险游戏 大集合

软件、游戏、影视、音乐,所有PSP最新资源一两打尽,带你全面感受PSP的魅力!

9月2日全国上市

新学期PSP抽奖活动继续,大奖等你拿!

中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品、请尽快 与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系、提供详细的中 奖信息和电话以便查询、多谢配合。

读者服务部电话: 0931-4887606, Email; pgking@263.net

《第加理SP》》

第一节辑中跨省单



哈尔滨市 陈佳锋 湖州市 黄钩捷 呼和浩特市 李东源 长沙市 李爽 北京市 知小龙 梅河口市 任斯行

掌机周边

6 %

郑州市 薄晔知 桂林市 曲洋 鞍山市 许少卓 城都市 杨丹 福州市 叶新曦 合肥市 侴洋



NDS烧录书 电池、耳麦。

中山市 何祖敬 惠州市 林琪球 上海市 杨千一 重庆市 余晓阳 徐州市 周群超

朱智鑫

杭州市



《掌机王SP》第116辑 DVD问答—中奖名单 答案: C

苏州市 杨宇澄 重庆市 练新 齐齐哈尔市 王天会



国际内 制持电话至6031(PERSONNESSEE BOOK IN THE PROPERTY OF THE PROPER

PS3专辑 第6辑

大16开240页 + DVD-ROM

神机资讯。大作情报。特别企划。精彩专题。攻略研究……这里有与 PS3相关的一切: 本辑收录《无名英雄》 《萝萝娜》 五大攻略。三大研究。并有《机车风暴2》、《胖公主》等十款游戏的奖杯 心得。PlayStation的大众化魅力。PSN游戏和它的开 发者们、金秋高清平板电视导购、多篇精彩专题和

特色栏目展现更多次世代娱乐魅力。附PS3。PC两 用光盘、特赠超过1000个奖杯图标、高清视频、壁 纸。原画。主题。音乐内容满载。切勿错过》

9月4日全国上市







游小说 第29辑

《轩辕剑》天之痕》六万字剧情小说 国产PC游戏展缠绵的爱情解意

PS2经典游戏剧情大作 《数码恶魔传说》全新演绎



"游入故事" 栏目推出 讲述属于玩家自己的故事

《超级机器人大战OG》 官方短篇小说数篇连发

官方小说大篇幅连载

《魔器世界 既尔萨斯:巫妖王的最多 《光珠 丰铁星战役》

特别企划 眼些古怪的人压笑系

8月31日全国上市

《怪物猎人狩猎志》VOL.6

《経物猶入3 tri》源人接触

深入《3》的狩猎世界。全面了解新作魅力

《醛拁猎人》 tri》制作内障大揭密

"怪物猎人狩猎院"交响音乐会

目。让你体验现场的恢弘气势

体验百步穿杨的犀利,弓使用技巧完全解析

怪拁实战讨伐

高手猎人的精彩讨伐演示

《MH3》主题清凉扇

全国上市



本手册随盘附赠不能单独销售





ISBN 978-7-900747-36-

